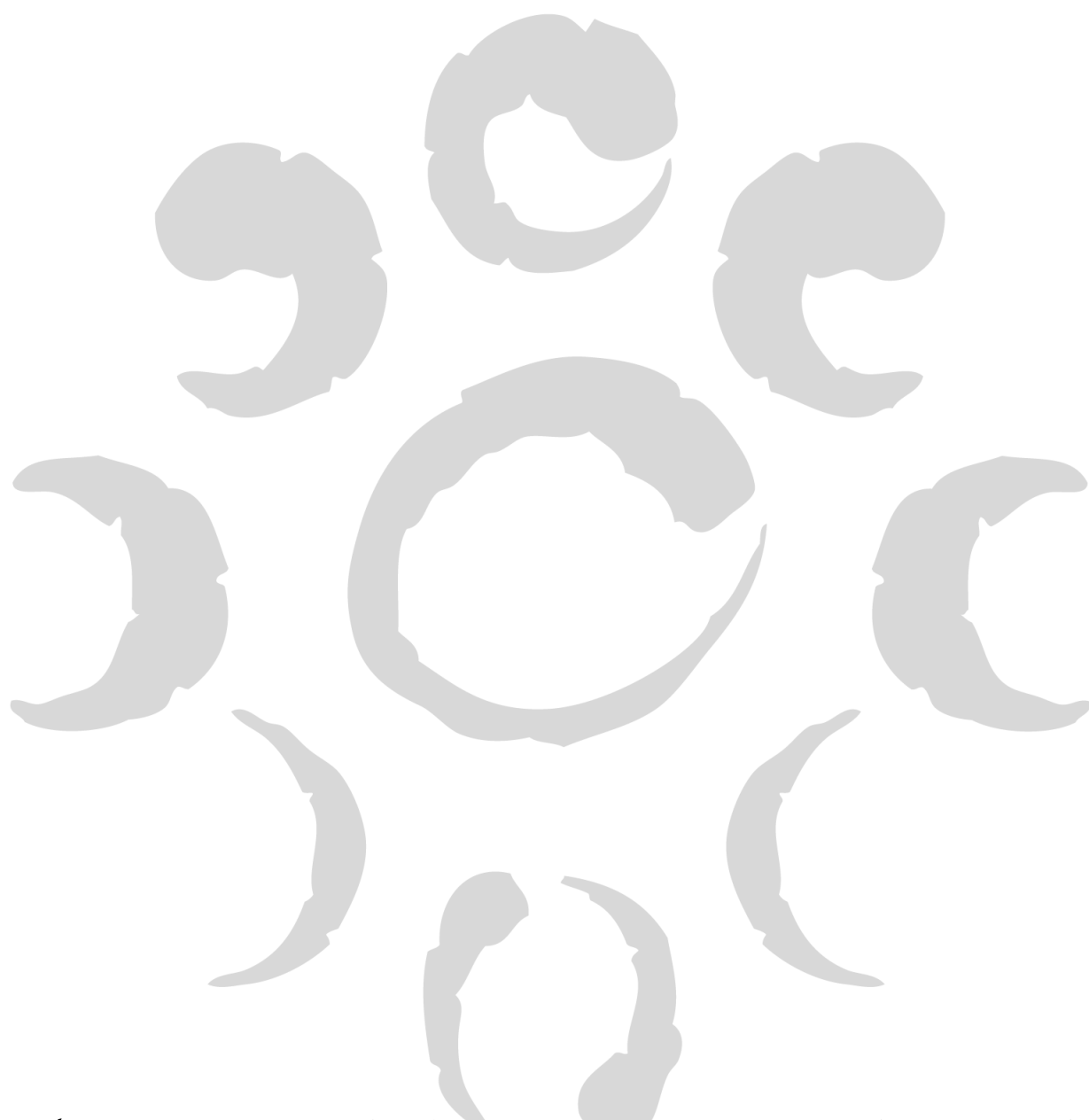


CHORO DOS AUGÚRIOS



Um Livro de Referência para Personagens de Lobisomem: O Apocalipse

CTURO DOS AUGÚRIOS



*Por Matt McFarland, Deena McKinney e Julian Mensch
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autores: Matt McFarland (*Legends of the Garou e Galliard*), Deena McKinney (*Ragabash e Philodox*) e Julian Mensch (*Introdução, Theurge e Ahroun*). Lobisomem e o Mundo das Trevas são criações de Mark Rein•Hagen

Sistema Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editoria: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: John Bridges, Steve Prescott, Jeff Rebner, Ron Spencer e Melissa Uran

Arte da Capa: Steve Prescott

Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

Dedicatória Especial

A Jessica Hanna, grande jogadora e ainda amiga ainda maior. Nós sempre sentiremos sua falta, Heather, e Benkamin.



Créditos da Edição Brasileira

Título Original: Book of Auspices

Equipe de Tradução:

Introdução - Folha do Outono

Lendas dos Garou - Chokos

Capítulo 1 - Chokos, Diego, Artur, André e Hooligan

Capítulo 2 - Chokos, Joffison, Ronaldo e Bone

Capítulo 3 - Chokos, Agni e Gustavo

Capítulo 4 - Chokos, Moonlover, André e Ronaldo

Capítulo 4 - Chokos, Vizir, Moonlover, Hiro e KAO

Revisão do Texto: Gustavo, Folha do Outono, Chokos e Insane.Vizir

Capas: RGT

Diagramação: Folha do Outono

Nossa Comunidade no Orkut!

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349>

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo - cada vez mais - precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Provavelmente você tem um computador para estar lendo isso, deve ter internet para ter baixado esse pdf, quem sabe até uma impressora. Só que tem gente que não tem nada disso e só precisa do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder!

Esse será nosso pagamento.

Então porque não se unir a nós e para fazermos juntos a diferença?

Equipe do Nação Garou

(Este é nosso 5º livro e foi publicado em 17/Abril/2007)



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mago Crusada dos Feiticeiros,

Wraith the Great War, Book of Wyrms, Book of Weaver, Rage Across the Heavens, Ghost Towns, Axis Mundi the Book of Spirits, Hengeyokai Metamorfo do Oriente, Tribebook Black Furies e Book of Worlds são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

IMPRESSO ONDE FOR MAIS EM CONTA

CTURO DOS AUGÚRIOS

Conteúdo

<i>Lendas dos Garou: Quatro de Cinco</i>	5
<i>Introdução: Amados por Luna</i>	13
<i>Capítulo Um: Perguntas Sem Respostas (Ragabash)</i>	19
<i>Capítulo Dois: Guardiões dos Mistérios Sagrados (Theurge)</i>	39
<i>Capítulo Três: Lei e Ordem (Philodox)</i>	65
<i>Capítulo Quatro: Velhos Contos e Novas Canções (Galliard)</i>	89
<i>Capítulo Cinco: Vingadores da Mãe Sagrada (Ahroun)</i>	113



LENDAS DOS GAROU

Quatro de Cinco

“De qualquer forma, esse é o trato. A tribo está disposta a nos patrocinar — e por ‘patrocinar’, eu quero dizer ‘nos dar muito dinheiro’ — se nós concordarmos.” Ele bateu a cinza de seu cigarro e me deu aquele sorriso com os lábios apertados novamente. Eu não faço idéia de como ele faz isso — o cara consegue dar um sorriso de orelha a orelha sem separar seus lábios. É grotesco.

Eu abanei a fumaça e olhei pela janela. Eu estou considerando sua oferta e não é pela grana. Porra, eu fiz dinheiro suficiente — minha linha de outono está indo muito bem. É a idéia de participar de uma matilha. Eu sinto falta disso. E com o patrocínio da tribo, nós provavelmente poderemos viajar. Isso seria um ótimo bônus — uma das muitas razões pela qual eu sempre fui receosa em participar de uma nova matilha é que eu fico tensa quanto a me envolver demais com uma seita.

Ele não aliviou. “Seria ótimo, Corina. Nós seríamos praticamente a única matilha uni-tribal operando no país. Eu já ouvi de vários líderes de seita em quatro diferentes cidades que eles ficariam muito satisfeitos que nós os visitássemos, ajudássemos,” ele pausou para dar um maior efeito, “compartilhássemos histórias.”

Cretino.

Eu nunca contei muitas histórias em minha antiga matilha. Não sei o motivo. Provavelmente porque nossa base era na Fundação Valkenberg, não um caern, então nós não tínhamos uma assembleia mensal, o que significava que não tínhamos um horário fixo para uivar para a lua.

“Então, quem seríamos?” Ele se excitou com a pergunta

“Seríamos eu, você, Jack — você sabe, o cara

herbalista — e Rowe.”

Algo errado por aqui.

“São apenas quatro, Elton.” Ele deu de ombros. “Não, eu digo, isso não é uma matilha completa.” Eu mostrei meus cinco dedos. “Eu sou uma Galliard, você um Ragabash, Jack é um Theurge e Rowe é um Philodox. Onde está o nosso lua cheia?” Sobrou apenas meu dedo médio erguido, mas ele não percebeu.

Elton apagou seu cigarro. “Bem, nós tínhamos informações sobre um garoto, mas ele foi morto defendendo um caern fora de Phoenix. É duro, mas eu realmente acho que nós podemos prosseguir sem um Ahroun.” Ele sorriu forçosamente. “Não é como se **todos** não soubessem como lutar, certo?”

Eu balancei minha cabeça. “É, é parecido com o que nós dizíamos também e isso quase nos matou. ‘Não é como se **todos** não conhecêssemos a Litania.’ Cristo, como em um desenho animado,”

“Do que você está falando, Corina?”

Eu me levantei e peguei uma garrafa d’água da geladeira dele. Minha voz não está acostumada a discursos, o que é muito embaraçoso.

“Deixe-me contar uma história.”

• • •

“Tudo bem, caras, escutem.” Zoe McKenna saiu das grades principais da Valkenberg. O resto de sua matilha sentada sobre um toldo na sombra. Corina e Steven estavam jogando war, com Lysistrata observando e tentando descobrir as regras.

Zoe entregou uma fotografia de um japonês para Corina. “Como é o seu japonês?”

“Skoshi,” ela respondeu. Zoe assentiu.

“Bom. Caras, nós estamos procurando por Hiro Natsuko. Engenheiro de softwares em Seattle.” Steve sorriu — Seattle era sua cidade natal. “Tem uma seita por lá chamada Céus de Pedra. Em sua maioria composta por Andarilhos do Asfalto e alguns Senhores das Sombras, eu acho. Não podemos abrir uma ponte da lua até lá — eles são cautelosos com o uso de pontes, exceto em emergências — mas eles disseram que nós podemos chegar até lá.”

Lysistrata colocou seu queixo no colo de Steven. “Nós sabemos se ele é Garou?”

Zoe enxugou sua testa — mesmo na sombra, o calor de Wyoming era imenso. “Sim, com certeza. Relatos de um Parente dos Roedores de Ossos bisbilhoteiro. O pobre garoto viu Hiro sair de seu carro, se virar e começar a perseguir um cara que caminhava com seu cachorro. Disse que ele corria em quatro patas, mas ele não passou de sua forma Glabro.”

“Bem, isso é uma bênção.” Steven se espreguiçou. “Então ele ainda é funcional? Ainda vai ao trabalho?”

“Sim, evidentemente ele não está em uma situação tão ruim quanto o primeiro Lunático que nós perseguimos.” Ela cutucou Corina com o dedo. “Diga alguma coisa, garota.”

Corina se levantou. “Você sabe o que eu vou dizer. É estranho, apenas quatro de nós.”

“Qual a lua do filhote perdido?” Lysistrata novamente, agora sentada em seus quadris para encarar seus companheiros de matilha.

“Não sei, Lys,” respondeu Zoe. “Talvez ele seja um meia-lua, e nós possamos fazer Corina se sentir melhor.” Ela jogou seu cabelo para trás e amarrou com uma bandana. “De qualquer forma, vamos nos mexer. Nosso vôo sai em três horas.”

• • •

“Então vocês eram apenas quatro também?” Ele acendeu outro cigarro. Eu assenti. Eu achei que tivesse deixado isso bem claro.

“Sim, nós não tínhamos um Philodox. A Fundação Valkenberg não se permitia ser exigente. Eu nem mesmo estou certa se atualmente eles *possuem* uma Matilha de Busca, deixada de lado mesmo com cinco componentes.

“E então, vocês acharam esse tal de Hiro?”

Eu olhei para a janela desconfortavelmente. “Sim, nós achamos.”

• • •

O avião chegou sem problemas. Eles foram até o caern em uma van alugada, Zoe dirigindo, Corina com sua escopeta ensaiava seu japonês, Steven e Lysistrata lutavam amistosamente no assento de trás. Eles atravessaram as divisas da Seita dos Céus de Pedra logo depois do sol se pôr e Corina discou um número em seu celular.

“Sim?”

Ela se esforçou para lembrar o método apropriado de apresentação. A maioria das seitas de Andarilhos do Asfalto não era muito formal, mas essa tinha um considerável contingente de Senhores das Sombras. Por

que ela não tinha se importado de aprender essas regras?

“Umm... oi. Nós somos a Matilha de Busca. Aqui é Corina Blaine.”

Um suspiro irritado. Ela se esqueceu de algo.

“A Matilha de Busca da Seita da...bem, não é bem uma seita, nós somos da Valk — ”

“Aqui é Peregrino-da-Escuridão, um Ahroun dos Senhores das Sombras e Guardião da Seita dos Céus de Pedra. E vocês são?” Corina sentiu a humilhação crescer em seu interior e transformar em fúria. Ela deveria saber o que ele iria querer.

“Presas-na-Borda-Afiada, Galliard dos Andarilhos do Asfalto e membro da Matilha de Busca.”

Outro longo e sofrido suspiro. “Onde está o seu alfa?”

“Dirigindo,” Corina rangeu os dentes. Zoe olhou com severidade.

Silêncio por um momento, então a voz disse a eles para virar em um estacionamento na próxima esquina. Corina conduziu a van à esquerda e desceu uma rampa. Eles estacionaram no nível mais baixo, com nenhum outro carro à vista. Os quatro saíram da van e olharam à sua volta. Corina tentou o celular novamente, mas estava fora de área.

“Bem, e agora?” perguntou Zoe.

“Eu não sei,” respondeu Corina. Ele não me disse nada. *Ele deveria ter dito?* Ela pensou.

O ar tremulou e um homem jovem apareceu vindo da Umbra. Ele parecia ter cerca de vinte anos e tinha suas mangas enroladas para mostrar as cicatrizes em seus ombros. Ele olhou a matilha de cima a baixo e então perguntou quem era o alfa.

Zoe deu um passo à frente. “Eu. Zoe McKenna.” O nome comum não caiu muito bem. Zoe tinha um nome Garou, é claro, mas raramente o usava.

“Tudo bem, Zoe, você e sua matilha, sigam-me. O líder da seita quer falar com vocês.”

Eles subiram a rampa e atravessaram a rua. Lysistrata pendurada nos ombros de Steven, assustada com a cidade mas maravilhada com as novas perspectivas que a forma Hominídea lhe dava. Zoe papeou com “Peregrino-da-Escuridão,” na tentativa de retirá-lo do modo Guardião cara fechada. E Corina tentava lembrar dos métodos apropriados para os cumprimentos. Isso não devia ser papel de Zoe?

O Guardião os conduziu por um prédio de escritórios até um elevador. Ele e Zoe estava conversando, comparando notas sobre a melhor forma de causar dano máximo a um oponente sem sair da forma Lupina. Lysistrata observou a conversa algumas vezes, mas teve muitos problemas em acompanhar a conversa em inglês e começou a resmungar com a música do elevador. As portas se abriram e revelaram vários lobisomens em um salão aparentemente confortável.

Alguém — uma mulher loira vestindo um terninho violeta — se levantou e caminhou na direção deles. A escolta deles permaneceu no elevador, e a Matilha de Busca ficou desconfortável, se sentindo como intrusos.

Steven levantou sua cabeça à medida que se esforçava para ouvir um som que sumia. Eles haviam cruzado a barreira em algum lugar entre aqui e a rua.

A mulher loira olhou para eles de cima a baixo e esperou. Zoe e Corina se entreolharam nervosas e ambas deram um passo a frente simultaneamente. Corina deu um passo para trás.

“Obrigada por sua hospitalidade.” Corina podia dizer que Zoe estava tentando não rir. Formalidades faziam com que a Ahroun ficasse nervosa e insolente. “Eu sou Zo...er, Brigid Alma Nobre, uma Ahroun dos Fianna e alfa da Matilha de Busca.” Ela pausou. Nenhuma resposta da mulher loira. Corina silenciosamente desejou que sua alfa não dissesse nada estúpido.

Não funcionou. Zoe ergueu e balançou sua mão na frente da lobisomem loira. “Oi?”

A mulher deu um passo para trás e enroscou seus lábios em um resmungo. “Olá, filhotes. Uma pena que não há muitos meia-luas em Valkenberg.” *Diabos*, Corina pensou, *o que nós esquecemos?* A mulher continuou. “Eu sou Wanda Udin, ou Olhar do Assassino, se preferirem. Eu sou uma Ahroun. Andarilha do Asfalto. E sou a vigia desse caern.” Ela olhou para cada um deles de cima a baixo. “Para referências futuras, nós preferimos pessoas que se vistam como se estivessem a negócios aqui. Quando nós recebemos visitantes vestidos como vocês, é estranho. Se os Sanguessugas tiverem agentes espionando nossos prédios, um grupo de pessoas em jeans e roupas desgastadas parece... fora do lugar.” Ela parou seus olhos em Corina, que era o único membro da matilha em vestimentas apropriadas. “Você é Corina Blaine, não é?”

Corina assentiu. “Sim, sou eu. Ou ‘Presas-na-Borda-Afiada’, se você preferir.”

Wanda sorriu forçosamente. “Eu amo o seu trabalho.”

Corina sorriu de volta. “Obrigada. Na verdade eu desenhei esse top.” Zoe olhou para Corina — a Ahroun sentia grande pesar pela profissão dela e a quantidade de tempo e esforço que requeria. Todos os quatro membros da Matilha de Busca tinham passado pela Primeira Mudança relativamente tarde em suas vidas e se viram entre suas carreiras, escola ou (no caso de Lysistrata) apenas vivendo a vida quando foram chamados para servir Gaia. Corina simplesmente não estava disposta a deixar sua antiga vida para trás — mesmo com todos os perigos que andar entre os humanos oferece.

Wanda fez um gesto em direção ao salão. “Sirvam-se de café ou o que preferirem. Jules estará aqui em instantes.”

• • •

“Jules?”

Elton estava ouvindo, mas não de forma extasiada. Eu decidi pular um pouco à frente. “Sim. Ele era um Senhor das Sombras, então estávamos todos nós esperando que ele fosse escorregadio e no geral um cuzão. No entanto, ele foi um cara bem bacana. Falou aos outros algumas merdas de como estávamos vestidos e

uma pequena lição de procedimentos apropriados para apresentações, mas em tom de brincadeira.”

“Sim, e daí? Eu digo, soa como o fato de que vocês não tinham um Philodox não deu muito trabalho. Vocês passaram um pouco de vergonha por estarem mal vestidos, mas quem liga pra isso?”

Eu suspirei. “Ficou pior. Nós passamos a noite na seita — não fomos levados para visitar o caern, o que foi um pouco desapontador, mas eles não confiavam na gente o suficiente. Pela manhã, nós saímos e decidimos nos focar no escritório de Natsuko e agarrá-lo quando nós saímos aquela noite. Seria muito mais fácil com um Philodox para confirmar que ele realmente *era* Garou.”

Elton levantou sua cabeça. “Achei que você poderia fazer isso.”

Eu dei um gole na minha água. Minha garganta estava ferida. “Agora eu posso. Essa foi a segunda missão que recebemos como uma matilha. Eu tive que enfrentar uma busca espiritual para aprender esse Dom e levou um mês inteiro.” Eu sorri com a lembrança. Aquele pequeno espírito me fez passar por maus bocados, mas valeu a pena. “Eu parti nessa missão logo quando voltamos à Fundação.”

“Com Natsuko?”

“Você quer ouvir o resto da história?”

“Sim, desculpa. Continue.”

• • •

A corporação em que Natsuko trabalhava ficava em um pequeno área de negócios nos arredores de Seattle. Steven conhecia bem a área, então Zoe deixou ele dirigir, mas olhava para a janela e ocasionalmente se lamentava. Ela ficava enjoada com carros rapidamente.

Corina sentava no banco de trás e observava o pequeno pedaço de vidro amarrado no espelho retrovisor girar, apanhando a luz do sol. Ele apontava para Hiro Natsuko, graças às habilidades de Steven com rituais. A van chegou até o estacionamento do local e o pedaço de vidro apontava direto para a porta. “Bem,” disse Steven, “parece que ele está no escritório.”

Zoe abriu a porta. Isso deixou Corina nervosa — Zoe era impetuosa em seus melhores dias. “Onde você está indo?”

A alfa da matilha puxou seu cabelo para trás e amarrou com sua sempre presente bandana, um sinal claro de que ela estava preparada para ação. “Eu vou ter umas palavrinhas com ele.”

Corina abriu a porta e se pôs na frente da Ahroun. “Zoe, você tá maluca? Lembra do que aconteceu da última vez? Nós tivemos que perseguir aquele pobre lobo por três milhas porque ele poderia *sentir* que nós éramos diferentes de alguma forma. Suponha que ele se enfureça?”

Zoe sorriu. “Azar o dele.”

Corina olhou em busca de ajuda para a van. Steven estava observando, mas Corina sabia que ele não diria nada. Ele odiava confrontações. Lysistrata não tinha idéia das implicações do que Zoe estava sugerindo. Eu estou *sozinha aqui, eu acho*. Corina buscou em sua

mente uma história ou parábola sobre ser meio estúpido, mas não veio nada na cabeça. “Você não pode ir lá como se —”

“Posso. É muito mais rápido dessa forma. Eu vou fazer ele vir aqui falar com a gente. Nós podemos derrubá-lo se for necessário.”

Corina olhou em volta do estacionamento. Ela não viu ninguém por lá, mas ainda era cedo. “Merda, Zoe, esse cara não está fora de controle, já que ele ainda trabalha. Ele provavelmente está tão assustado quanto nós estávamos.” Ela se encheu de inspiração. “Lembra quando você me disse da vez em que perdeu a cabeça na mercearia e começou a mastigar um bife no armário de carnes?”

Zoe se envergonhou e Corina percebeu suas sobrancelhas repentinamente se tornando mais escuras e mais grossas. *Oops. Talvez tenha sido a coisa errada a dizer.* “Você vai sair do caminho, Corina?” A voz tinha um som distinto. Zoe estava perto de seu limite.

Corina engoliu em seco. “Não. Você vai colocar todos nós em perigo.” Lysistrata, percebendo a tensão entre elas pulou da van e sentou em sua forma Lupina, olhando de uma para a outra. Steven desafivelou seu cinto de segurança e sentou, nervosamente, observando o espelho.

“Tudo bem.” Zoe atacou e Corina logo estava no chão tentando respirar. Ela lutou contra a fúria crescente em seu interior, mas ouviu seus ligamentos se romperem enquanto passava para Glabro. Zoe, claro, assumiu isso como um desafio. Ela fincou suas botas nas costelas de Corina. A dor rapidamente sumiu — Zoe ainda estava em sua forma Hominídea e não estava realmente tentando ferir sua companheira de matilha — mas Corina estava tendo problemas em permanecer no controle. Ela sabia que podia tentar se levantar, o que Zoe encararia como um desafio, ou se subjugar, o que significava que a questão estava encerrada.

Corina sentiu seus dentes se alongarem e seus músculos tencionarem. *Porcaria, mantenha calma*, ela pensou. Zoe provavelmente a mataria e, mesmo se não chegasse nesse ponto, a briga poderia atrair atenção. Ela contou até dez e começou se erguendo em uma posição de joelhos. Zoe se afastou com o punho cerrado, mas Corina instintivamente mostrou sua garganta. Zoe relaxou. “Acabou?”

Corina se levantou. “Você começou com isso. Mas se você quer causar todo esse estardalhaço, certo, é o seu show. Mas eu não vou entrar lá nessa forma.”

“Por que não, diabos?”

A Andarilha do Asfalto apontou para suas roupas. “Porque eu sou uma pessoa relativamente famosa, esse é o porquê. Alguém me reconhece e eu perderei toda a minha carreira e, francamente, eu não acho certo perder tudo isso porque —” ela parou. Zoe não esperou que ela terminasse de falar.

“Bom. Deixe-me dizer. Lys, Steven, vão pela Umbra e vejam se conseguem achar o cara. Corina, espere aqui na van. Eu vou entrar lá para ver se consigo fazer com

que ele saia.”

Lysistrata pulou na van e encostou seu queixo na perna de Steven. Um momento depois, eles desapareceram. Zoe olhou para Corina. “Apenas fique de vigia. Acha que pode lidar com isso?” Corina não se deu o trabalho de responder, ela apenas bateu a porta da van. Zoe se virou e caminhou na direção do prédio.

Corina se sentou no banco da frente da van, olhando para ela mesma pelo retrovisor. A fúria tinha passado e agora ela se sentia amarga. Ela tinha uma sensação de que estava errada, de que ela deveria simplesmente ter acompanhado o plano de Zoe (da forma como era) desde o início, mas não conseguia entender o porquê. Ela mudou desconfortavelmente em seu assento, desejando que Steven tivesse estacionado a van de frente para a porta. Ela procurou pelas chaves e descobriu que elas se foram, Steven deve tê-las colocado no bolso.

Ela pensou em espiar na Umbra, apenas para ver se conseguia saber onde Lysistrata e Steven estavam, mas deixou para lá. Ela pegou uma agenda e olhou seus compromissos para a próxima semana — Nova Iorque na quinta-feira, que droga. Ela pensou sobre a linha de outono e quão pouco trabalho ela colocou nisso. Toda vez que tentava desenhar roupas, ela via pêlos e sangue. Ela se tornara lobisomem demais.

Corina sorriu melancolicamente e retocou sua maquiagem. Ela ansiava por alguma história, alguma parábola que ajudaria isso fazer algum sentido, mas todas as histórias que ela conhecia aconteceram a milhares de anos atrás. Não era tão ruim entre outros Andarilhos do Asfalto, mas ela conheceu apenas um Galliard de sua tribo e ele tinha um jeito de “primitivo urbano”. Ela não conseguia estabelecer uma ligação.

A van balançou repentinamente quando Lysistrata apareceu da Umbra. “Problemas,” ela resmungou.

Corina se virou em seu assento. “O que aconteceu?”

“O irmão perdido nos teme. Se trancou em uma caverna. Todo mundo grita.”

Corina bateu sua mão na testa. “Grande.” Com certeza, a porta do escritório se abriu e as pessoas começaram a sair. Um momento depois, Steven apareceu na van.

“Não funcionou exatamente como o planejado.”

“Merda,” resmungou Corina. “E agora?”

“Vamos esperar por Zoe, eu acho. Ela foi até ele, pediu com um jeito de flerte para ele sair e conversar com ela, e então, ele entrou em pânico. Correu para o almoxarifado e se trancou, gritando em japonês.” Steven apontou com a cabeça para as pessoas que se agrupavam ao redor das janelas, observando atentamente. “Eles ficam falando dele estar enlouquecendo. A polícia provavelmente já está a caminho — todo mundo está paranóico com os disparos no escritório.”

“É, bem, isso pode ficar pior do que um tiroteio. Merda!” Corina socou o volante em frustração. Zoe poderia ainda estar no prédio... ou não. Ainda assim, Natsuko obviamente tinha reagido de forma negativa a



ela (Zoe evidentemente não conseguia mascarar o efeito de sua fúria nas pessoas) e entraria em pânico — ou pior — se ela o confrontasse novamente. Corina se levantou. “Eu vou entrar.”

Lysistrata olhou nervosa para ela. “Com a alfa ainda lá dentro?”

Corina resmungou. “Não importa. Se esse cara está em pânico, eu devo ser capaz de acalmá-lo. Eu não assusto as pessoas tanto quanto Zoe e eu falo um pouco de japonês e além disso, eu me encaixo um pouco melhor do que vocês.” Ela saiu da van e foi na direção do grupo de pessoas.

Os empregados observaram-na à medida que ela se aproximava da porta, mas ninguém tinha coragem de dizer nada. Ela empurrou a porta e deu de cara com um jovem carregando uma caneca onde se lia “Black Dog Game Factory.” Ele olhou para ela e se ruborizou, e apontou para dentro do escritório. “Tem um cara... e... eu acho —

“Tudo bem,” disse Corina. “Eu vou tentar falar com ele. Eu falo japonês.” O homem sorriu, de maneira nervosa e se esquivou dela e saiu pela porta. *Pobre nerd*, ela pensou.

O escritório era um labirinto de cubículos, não alto o suficiente para obstruir sua visão. Ela percebeu que algumas das paredes dos cubículos tinham sido derrubadas, papéis e lixo de escritório estava pelo chão.

Deve ter sido aqui que Zoe o encontrou. Ela se perguntou para onde teria ido sua alfa.

Um grito súbito chamou sua atenção. Ela seguiu o som até o fundo do escritório e avistou uma porta escrita “Suprimentos”. Alguém do outro lado gritava em japonês. Corina não entendeu muito, mas o que ela entendeu não a surpreendeu. O homem gritava a respeito de “monstros” e “noite”. Se o cara não fosse um lobisomem Lunático, ele certamente agia como um.

“Que porcaria você está fazendo aqui?”

Corina se virou para encontrar Zoe logo atrás dela. Ela havia perdido sua camisa e seus trapos, estava lá com sua bandana, um sutiã esportivo e um par de botas. Ela parecia ridícula. “Onde estão suas roupas?”

“Tive que mudar de formas e as perdi. Elas estão por aí. Agora, me responda.”

“Como é o seu japonês? Eu achei que eu teria uma chance melhor de falar com ele do que você.”

Zoe virou seus olhos. “Que bom que pensou isso agora. Achei que não queria ser reconhecida.”

O rugido deixou a garganta de Corina antes que ela pudesse impedi-lo. “Tudo bem, já chega. Não temos coisas mais importantes pra fazer?”

Zoe apontou para o armário. “Fique à vontade.”

Corina bateu gentilmente na porta. “Hiro-san? Mr. Natsuko?” Uma série de baques, como se ele estivesse chutando a porta repetidamente. “Nós estamos aqui para

ajudar.”

“Pro inferno com isso,” sussurrou Zoe. “Vamos derrubar a porta, pegá-lo e percorrer atalhos.”

“Você já tentou fazer isso com um Lunático?” Corina não se importou em virar para responder a pergunta.

“Não”

“Então, como você sabe que isso vai funcionar?”

“Merda, eu não sei.” Zoe chutou uma cadeira. “É apenas uma tentativa. Quem deveria saber sobre esse tipo de coisa?”

Corina não se importou em responder. Ela estava pensando na sua Primeira Mudança. “Ouça, alguém tentou uma aproximação direta comigo na minha primeira vez, também. Era meu pai. Eu já te disse o que aconteceu com ele?”

“Nós não temos tempo para uma história, Corina.”

“Apenas escute. Ele tentou ser um “pai moderno” comigo, mas isso apenas me deixou ainda mais maluca. Quando ele falava comigo como meu *pai*, como se ele estivesse tentando me intimidar, eu recuava. Provavelmente esse é o motivo pelo qual ele ainda está vivo, coitado.”

“Ok, eu entendi.” Zoe bateu na porta. “Hiro! Saia daí! Nós estamos aqui para ajudar, nós não temos muito tempos antes que —” Ela não teve a chance de terminar antes que a porta fosse pelos ares, arremessando Zoe nas paredes dos cubículos. Hiro saiu do almoxarifado, agora em sua forma Crinos. Seu pêlo era completamente negro e seu peito bem grande, mas ele se movia com uma graça que Corina nunca vira em um lobisomem. Ele se virou para a Andarilha do Asfalto e mostrou suas garras em desafio. *Oh, Deus*, ela pensou. *Ele deve pensar que eu sou uma presa, uma parceira ou algo do tipo. Ele é puro instinto. Que merda eu faço?*

Um rugido feroz do outro lado do escritório decidiu isso. Zoe saiu do meio das paredes dos cubículos derrubadas em sua forma Hispo e golpeou o corpo do Lunático. Ela o derrubou e agarrou seu pescoço com suas presas.

Corina ouviu sirenes. Desesperada, ela falou na língua Garou. “Zoe, nós temos que sair daqui!”

Hiro compreendeu a linguagem, se não o significado. Entretanto, essa compreensão pareceu assustá-lo ainda mais. Ele colocou as palmas de suas mãos no chão e se levantou. Zoe, surpreendida e distraída por sua companheira de matilha soltou a mandíbula. Hiro recuou e mostrou os dentes para as duas.

“Muito obrigado,” resmungou Zoe. A Película se rasgou e Steven e Lysistrata apareceram ao lado de seus companheiros de matilha. Lysistrata se queixou; as sirenes a deixavam desconfortável. Steven olhou por cima de seu ombro, para as pessoas boquiabertas na janela. Eles provavelmente não podiam ver claramente para perceber o que estava acontecendo, mas as notícias locais certamente teriam histórias sobre isso.

Corina sussurrou em Garou. “Lysistrata, seu Dom. Acalme-o.” A Fúria Negra olhou para sua companheira

de matilha e então para sua alfa, para aprovação. Zoe consentiu e rastejou ao redor como se fosse flanquear Hiro.

O Lunático seguiu a ameaça mais óbvia, e por um segundo, ele deu as costas à Lysistrata. Ela lançou-se à frente e cravou a pata em seu flanco. Corina viu sua expressão mudar de medo e fúria para serenidade, mas ela sabia que isso não ia durar muito. Ela avançou e colocou sua mão em seu gigantesco ombro.

Ela conversou com ele calmamente, em japonês, tentando confortá-lo. Zoe se afastou um pouco e voltou à sua forma humana para falar com Steven. Lysistrata resmungou com urgência. “Carros se aproximam.”

Corina se apoiou no peito de Hiro, sabendo que enquanto estivesse na forma Hominídea, ele poderia matá-la com uma mordida. Em Garou, tranquilamente, ela disse, “Volte, Hiro. Relaxe seu corpo e volte à sua forma.”

“Passos se aproximam agora,” rosnou Lysistrata. Zoe foi à frente.

“Nós temos que ir. Deixe o Lunático se ele não pode nos seguir, nós o pegaremos depois, em um asilo ou algo do tipo.”

Corina permaneceu calma, mas olhou para sua alfa. “Nós não nos deixamos para trás.”

“Desde quando isso é parte da Lítania?”

Corina fez uma zombaria. “*Você* é capaz de recitá-la?”

“A Lítania?” Os Garou voltaram seus olhares para Hiro. Ele estava de pé, nu, em sua forma Hominídea. Sua face estava corada de vergonha e ele tremia. *Um susto e ele vai direto para o frenesi*, pensou Corina.

Zoe olhou para sua matilha. “Tudo bem, vamos esperar que isso funcione, vamos tirar esses caras daqui. Steven, tente o que puder para colocar o filhote na Umbra — talvez o seu unicórnio de estimação possa ajudar. Steven se enfureceu, mas não respondeu. “Eu vou segurar a polícia do lado de fora.”

Corina balançou a cabeça. A polícia não *precisava* ser contida, se a Matilha de Busca pudesse desaparecer na Umbra, eles poderia ir até a Seita dos Céus de Pedra. Zoe não estava pensando na matilha ou na segurança deles, ela estava apenas aliviando a tensão. Mas Steven e Lysistrata já estavam desaparecendo, Steven segurando a mão do Lunático assustado e murmurando calmamente coisas para ele.

“Zoe!” Corina não sabia o que ela iria dizer, ela tinha que improvisar.

“O quê?” A Ahroun não se deu o trabalho de virar para ela.

“Deixe os policiais em paz.”

Zoe esticou a cabeça e lentamente se virou. “Está me desafiando de novo?”

“Não. Eu estou te dando um conselho. Deixe-os em paz. Nós podemos simplesmente sair.”

Do lado de fora, a voz de um policial, ampliada por um megafone, fez com que as duas despertassem. “Nós estamos entrando. Coloquem suas armas no chão.” *Me*

pergunto que bobeira contaram para eles, pensou Corina.

Zoe olhou sua companheira de matilha de cima a baixo. “Por que eu deveria?”

A inspiração chegara. “Eu vou lhe dizer por quê. Lembra o que Victor disse antes de nós sairmos? Sobre a outra Matilha de Busca e como eles se mudavam contando apenas com o Véu, então aquele Senhor das Sombras idiota apareceu do nada quando eles estavam em Nova Inglaterra e colocou todos eles em julgamento por rasgar o Véu? É contra a merda da Lítania, Zoe. E ainda se aplica a nós. *Especialmente* a nós. Nós somos um exemplo para esses caras.” Ela apontou para fora.

Zoe respirou fundo e então estendeu sua mão. “Melhor acreditar que nós iremos acertar isso depois.” Corina não respondeu, apenas agarrou a mão de sua alfa e passou pela Película.

• • •

Eu bebi o final da água. Elton olhou para mim. Muitos Galliards que eu já vi possuem essas pausas dramáticas nos finais de suas histórias, antes de contar o clímax. Alguns dizem que é para aumentar a tensão dramática, mas na verdade, é apenas para molhar a garganta.

Ele me interrompeu antes que eu começasse a falar novamente. Grosso, mas nós estávamos apenas papeando. “Então, o que aconteceu?”

“Bem, no final Hiro era um Senhor das Sombras — um Hakken, um dos caras do Oriente. Depois de trazer ele de volta, seu Povo no Japão estava brigando por ele com os Senhores das Sombras de Seattle. Ele permaneceu na Fundação por um tempo, então se foi para Kyoto, eu acho.”

“O que a polícia disse sobre o escritório?”

Eu dei de ombros. “Não sei. Eu não vi. A Seita dos Céus de Pedra não estava muito contente conosco, é óbvio, então nós não acompanhamos. Eu tenho certeza de que se tivesse havido problemas maiores, nós teríamos ouvido a respeito.”

Ele se inclinou para frente. “Tudo bem, o fato é esse. Eu compreendo que vocês tiveram problemas porque não

tinham um Philodox, mas vocês se saíram bem. Eu digo, fale o que quiser, mas você realmente *conhecia* a Lítania — ”

“Você está perdendo o foco,” eu disse. Eu não sou uma contadora de histórias muito boa. Eu prefiro lidar com multimídia para contar histórias o que, claro, limita meu apelo quando estou fora de minha tribo. “Nós estávamos por um fio de cabelo para nos matarmos. Se os policiais tivessem nos visto, ou se Zoe e eu tivéssemos brigado, quem sabe o que poderia ter acontecido? Mas se tivéssemos conosco alguém que *soubesse* a Lítania, alguém que tivesse sido treinado para isso, nós teríamos ido bem, porque ele teria mencionado-a e ninguém iria dar as costas para isso. É um trabalho importante. Todos os augúrios possuem papéis importantes.” Eu estou me irritando agora. Elton ainda tem aquele sorrisinho protetor no rosto e eu não sei se ele faz isso de propósito ou não.

“Eu sei que nós temos. O meu é questionar as coisas, certo? Fazer com que as tradições não nos atrase e, não vejo porquê, com uma matilha de profissionais, nós precisamos de um Ahroun.”

Eu respondi de imediato. “Quem vai nos liderar? Quem vai nos inspirar? Eu digo, posso com isso momentaneamente e com o equipamento correto, mas não em um aperto. O que acontece quando nossa matilha se vê rodeada por Dançarinos ou algo assim e nós temos que pensar rápido? Não é suficiente que todos nós já tenhamos passado por matilhas antes, porque nenhum de nós quatro foi escolhido por *Luna* para sermos Guerreiros Espirituais. Pode significar que alguém se machuque ou morra e eu não estou disposta a arriscar minha sorte nisso mais.”

O sorrisinho protetor de Elton se foi. Parece que ele está considerando o que eu disse, o que é bom. Eu respiro fundo. Eu me sinto um pouco machucada; acho que eu me esqueci com tudo isso.

“Bem, então me responda o seguinte,” ele disse. “O que acontecerá quando o Apocalipse finalmente chegar e todo mundo disser, ‘esse não é o meu papel’?”

Putá merda, essa eu não sei responder.



Introdução: Amados por Luna

*Esse é o verdadeiro erro da lua;
Ela se aproxima mais perto da terra que de costume,
E deixa os homens loucos.*

— William Shakespeare, *Otelo*

O que é um Augúrio?

Pra começar, é bem mais que uma escolha de carreira ou estereótipo. O Augúrio afeta cada aspecto da vida do Garou; isso tem um profundo e sutil impacto sobre quem ele é e o porquê. Augúrios não apenas determinam a forma pela qual o Garou será visto pela Nação, como também de que modo ele irá interagir com o mundo ao seu redor. Assim como os clãs de vampiros e as Tradições de magos, a negativa padrão poderia ser posta na mesa visto que o Garou não é definido por seu Augúrio e os jogadores não deveriam esperar que cada Galliard seja um jovial menestrel ou cada Ahroun um sanguinário descontrolado. Os Garous são indivíduos e suas naturezas transcendem a combinação típica de raça, tribo e augúrio que está listada em sua planilha.

Entretanto, nesse caso, nós equilibraríamos isso com a negação noutra direção: o Augúrio é importante. E muito. Um Augúrio *não* é apenas um estereótipo ou uma

divisão de grupos sociais de lobisomens. Augúrios têm dimensões místicas, espirituais e psicológicas que têm impacto na personalidade do Garou, na diferença de perspectiva, na singularidade de cada ponto de vista do augúrio e nas características que eles compartilham. Os jogadores então devem ser encorajados a explorar o arquétipo além de qualquer amputadora ou escravizadora visão de estereótipo — existe mais perversidade que criatividade numa completo pacifista Ahroun ou num Galliard que se importa menos com contos e história.

Visto que os Augúrios não são apenas grupos sociais, o que são exatamente? Eles podem ser comparados a certos sistemas sociais da vida real (como o sistema de castas da Índia), mas tais comparações quase sempre são superficiais. As castas tentam forçar indivíduos dentro de regras específicas, já os augúrios envolvem indivíduos para serem nascidos com uma imposição mística para dada tarefa ou posição social. Devido ao componente místico e aos laços espirituais que um augúrio representa, não existe literalmente nada

semelhante em nosso mundo real, e os augúrios não podem ser julgados adequadamente da mesma maneira como nós podemos julgar qualquer instituição da vida real. Certamente, eles podem parecer duramente restritivos às sensibilidades modernas — e muitos jovens Garous das tribos urbanas como os Andarilhos do Asfalto dizem com o mesmo sentimento: que o sistema está ultrapassado e precisa ser liberado. Mas enquanto alguns Garous sentem que os augúrios são restritivos em sua teoria, outros ao invés disso sentem sinceramente que suas personalidades são inadequadas para o papel que Luna apontou para eles. Isso soa como absurdo e muitos Garous sentem-se gratos por terem uma posição onde eles encontram uma realização genuína além da raiva de ser forçado para um papel que eles não cabem. De fato, a própria razão de se ter um augúrio, é que num grau místico isso é o papel da vida que é mais natural e realizador ao ser que o possui. As estrelas e os ciclos de nascimento nunca cometem erros.

Um claro efeito colateral nisso é que a menos que haja algum fator preponderantemente incomum presente na situação (tal como doença mental, mácula da Wyrn ou sofrimento catastrófico) um Garou pode, às vezes, encontrar realização genuína em carregar os deveres de seu augúrio. É literalmente o propósito para que ele foi criado e nada no universo trará tão profunda satisfação e orgulho digno em ser um exemplo para seu signo lunar.

Um Augúrio é uma profissão. Certamente não é apenas uma profissão, mas esse é o melhor ponto de partida mundano. Se uma tribo é comparável a uma etnia na vida real, então o augúrio se iguala intimamente com a carreira escolhida. Assim como engenheiros, professores ou policiais, membros de um augúrio compartilham uma ocupação e um conjunto comum de perícias, dando-lhes certo coleguismo e entendimento com os outros de sua classe. Um Garou necessita treinar nos primeiros anos para cumprir o papel que seu augúrio reservou para ele; enquanto algumas tribos particularmente nacionalistas quebram esse modelo, no geral filhotes recebem muito de seu treinamento de um grupo de seu augúrio, não de sua tribo. Um Galliard precisa aprender as lendas, um Ahroun precisa dominar cada aspecto da arte da guerra e um Theurge precisa aprender as formalidades dos mundos espirituais.

Um Augúrio é uma mentalidade. Visto que o dever está vinculado a tudo que o consome, um signo lunar de um Garou molda sua visão do mundo. Para um Ahroun, o mundo é feito de coisas que ameaçam Gaia, o caern, sua matilha e a ele mesmo; o Theurge ao invés disso vê o mundo como uma série de mistérios a serem investigados, contemplados, compreendidos e finalmente explorados. Galliards, através de seu estudo de contos lendários, começam a ver o mundo como algo vivo, uma história em evolução, ao passo que o Philodox vê esse conjunto perante os termos de responsabilidade, justiça e reverência. Isso não quer dizer que os augúrios sejam necessariamente uma rígida doutrina para os Garous — muito pelo contrário, de fato. Por ter uma perspectiva

Mudando de Augúrio

Os aspectos mecânicos da mudança de augúrio de alguém são discutidos no Ritual de Renúncia (**Lobisomem**, pg. 160), mas as implicações sociais disso deveriam ser examinadas mais profundamente. Predestinação é uma realidade objetiva para os Garous e rejeitar o augúrio que a astrologia concedeu a um Garou é exatamente como dar um palpite nos planos de Gaia e Luna. É claro que, existem muitas razões para um lobisomem querer fazer isso — astrologia à parte, os Garous ainda são seres de livre-arbítrio que evoluem através do tempo e mudam de acordo com suas experiências. Um augúrio pode se tornar um fardo, um peso morto sob as costas de um Garou trazendo-lhe sofrimento, amargura e finalmente corrupção — isso é bem verdadeiro em relação aos augúrios rigorosos tal qual a Lua Cheia. Além do que, nesses tempos desagradáveis não existem evidências reais que Luna, sempre um espírito caprichoso, realmente conheça o melhor no desígnio das trilhas da vida para suas crianças metamorfos. E mesmo se ela fosse, bem, a grama do vizinho sempre parece ser mais verde.

A política dessa mudança pode variar tanto quanto alguém possa imaginar — as tribos conservadoras vêem isso como um abandono blasfemo do dever, já as mais modernas encaram como uma “escolha pessoal” sobre o modo de ver as coisas — e os Roedores de Ossos, como de costume, realmente não dão a mínima importância enquanto os Garous estiverem fazendo alguma coisa de útil para defender Gaia contra a Wyrn. Entretanto, a dinâmica social do personagem muda para sempre para aqueles que conhecem sua decisão. A visão dos lobisomens sobre moralidade não é tanto uma dicotomia de bem e mal como é de natural e não-natural — e o que pode ser mais não-natural que rejeitar um papel que a própria Luna lhe reservou? Tal arrogância cosmológica é vista por muitos tradicionalistas como uma fraqueza dos hominídeos modernos — e essa idéia é sustentada pelo fato de que muito poucos lupus mudam de augúrio, mesmo comparando com o minúsculo número de Garou que o fazem.

Uma boa analogia para mudança de augúrio na sociedade Garou é a mudança de sexo na sociedade humana — é amplamente drástico, incompreendido e estigmatizado socialmente. Não importa o quão dogmáticos ou tolerantes sejam os pontos de vista de um Garou, existe alguma coisa profundamente inquietante para eles sobre alguém decidir assumir que sabe mais do que os Celestinos sobre o que é melhor para si mesmo, e rejeitar suas decisões sobre seu destino. A necessidade de alguém trocar de augúrio não é necessariamente ética ou moralmente errada — mas isso não significa que os Garous não achem que seja.

definida sobre o mundo e uma compreensão fixa de seu lugar nele, o Garou recebe uma facilidade maior para balancear seu julgamento e a clareza de seus atos, do que se ele fosse de uma cultura individualista de auto-definição. Reconhecidamente, algumas vezes esse julgamento simplesmente se amontoa e se torna um problema pra os especialistas — um Galliard normalmente irá encontrar um Theurge quando confrontado com um mistério espiritual — mas o fato é que os augúrios são uma das coisas que os permitem sobreviver com a tenacidade que possuem.

Um augúrio é uma obrigação. Os Garous possuem uma profunda ligação pessoal com sua matilha ou seu totem de seita, mas seus laços com Luna, por serem mais íntimos, são mais fortes. A própria lua é uma profunda imagem evocativa para o Garou — isso não apenas abastece a sua Fúria; isso reafirma seu lugar no universo, dando-lhe força para continuar lutando num mundo devastado e simboliza sua própria volatilidade, sua natureza mutável. Se Gaia é um ídolo de adoração, a virgem imaculada sob cujo estandarte os Garous lutam, então Luna é como uma nobre suserana, madrinha de criação e amante passional de todos protegidos por ela. Os lobisomens sentem um incrível parentesco e devoção para com ela, e simplificando, a verdade é que enquanto os totens dão Dons úteis associados com uma proibição, Luna dá a eles a verdadeira essência de suas naturezas: metamorfose, Fúria e todos os poderes do Augúrio.

O custo desses Dons impressionantes é um terrível fardo, um dever que nunca irá ter fim, mas não menos cheio de uma alegria entusiástica pela maioria dos Garous. Um Galliard nunca deixará o legado ou a sabedoria de seus ancestrais serem esquecidas. Um Philodox preservará a justiça e a tradição até seu último suspiro, se preciso for. Um Ahroun literalmente dará sua vida para defender Gaia quando a necessidade surgir. Além disso, eles estão reparando um débito tão pesado quanto aquele sentido pelos humanos para com seus abnegados pais amados. Como os cavaleiros medievais, o ideal de devoção dos Garous ao seu ordenado dever é absoluto. É claro, o Mundo das Trevas está longe do ideal e existe um número crescente de Garou que traem seu dever de um modo ou de outro. Também como os cavaleiros medievais, a adesão dos deveres de um augúrio é muito estilizada e formal na cultura Garou. O sistema de Renome demonstra o grande impacto que o augúrio tem no prestígio dentro da sociedade Garou e o Narrador que deseje enfatizar os aspectos cavalheirescos dos augúrios deveria aplicar severamente as perdas de Renome por alguém a agir fora de seu augúrio.

Falhando com seu Augúrio

Muito nesse livro é direcionado para abranger os deveres de um lobisomem de um dado augúrio e como ele pode se alinhar a ele. A suposição natural será que o jogador irá jogar com um personagem que tenta agir de acordo com seu augúrio, aprendendo com seus erros,

amadurecendo dentro de seu papel e eventualmente se tornando confiável para a Nação Garou. **Lobisomem** é de muitas maneiras um jogo sobre encontrar seu lugar e aprender a ser aceito pela sua sociedade, sendo essa jornada fundamental para a representação do augúrio no jogo. Mas nem todo Garou age de acordo com as (reconhecidamente severas e rigorosas) demandas de seu augúrio. Então, o que fazer com os Garous que falham?

Entre os Roedores de Ossos, Margaret “Mags” Andarilha-dos-Becos não aprendeu nenhuma lição mais profunda do que: a justiça é uma piada; como ela pode impelir um Philodox, quando ela nunca viu um por si mesma para crer que ele existe? Sangrento é um Ahroun que tem vivido lutando por Gaia, ainda que ele não compreenda isso. Agora, ele luta apenas por sua glória pessoal, usando sua força física superior para dominar cada um ao redor dele. Samantha Duas-Árvores é uma bruxa no sentido clássico — para ela, os espíritos são um recurso a ser usado e abusado, sendo assim ela mantém todos ao seu redor ignorantes de seus mistérios, assim como ela acha que um bom Theurge faria. Piotr Voz-dos-Leões vê a verdade apenas como um significado para um fim; a promoção dos Presas de Prata e a calúnia de quaisquer tribos que buscam tomar seu poder. Woe pode ser um Roedor de Ossos buscando Renome em seu caern Galliard; ele é mais traiçoeiro que um Sanguessuga ancião.

Todos esses conceitos são válidos e interessantes para um jogador, mesmo que sejam raramente membros ideais de seus augúrios. É apropriado jogar com um personagem como esses? Sem dúvida — mas existem algumas coisas que você precisa ter em mente. **Lobisomem** é um cenário onde o carma é uma força real, ao menos enquanto os débitos para com os espíritos forem pagos — e aqueles que quebram suas promessas (o que essencialmente o augúrio é) eventualmente irão receber a visita deles. Mesmo sem isso, a necessidade dramática pede que os traidores e perjuros conseqüentemente paguem pelos erros. Viajar por uma meteórica derrocada até a corrupção e a loucura pode ser uma idéia fascinante, assim como caminhar pelo limite do precipício antes de ser esbofeteado no rosto pelos seus pecados e chorar por sua redenção na esperança de que não seja tarde demais.

O que realmente não é tematicamente apropriado para **Lobisomem**, por outro lado, é esperar que seu personagem possa mandar à merda as suas obrigações espirituais e “sair limpo dessa” ainda por cima, história após história. Afinal de contas, que tipo de história seria Macbeth se o sangrento casal terminasse o conto como incontestados por toda a Escócia, sem as conseqüências? Basicamente, neste caso, se você quer jogar com um personagem que trai seu augúrio, esteja preparado para as conseqüências de ser uma figura trágica e não evite o fracasso (como um jogador) quando ele vem. Ao invés disso, abraça-o, e revire-se com todo o drama ardente da ruína de seu personagem (ou redenção humilhante) que puder. Apenas não espere a recompensa do Narrador pela

sua traição auto-imposta — que não é a temática de **Lobisomem**.

É claro, a repreensão que vem com qualquer tipo de forte mudança emocional se aplica aqui também: tenha certeza que você não esteja avacalhando demais e interferindo com a interpretação dos jogadores. **Lobisomem** não é apenas um jogo sobre um não-humano, mas sobre cultura social que acredita na obrigação do indivíduo para o bem maior — é um jogo de grupo, que têm que se divertir como um grupo.

Como Usar Esse Livro

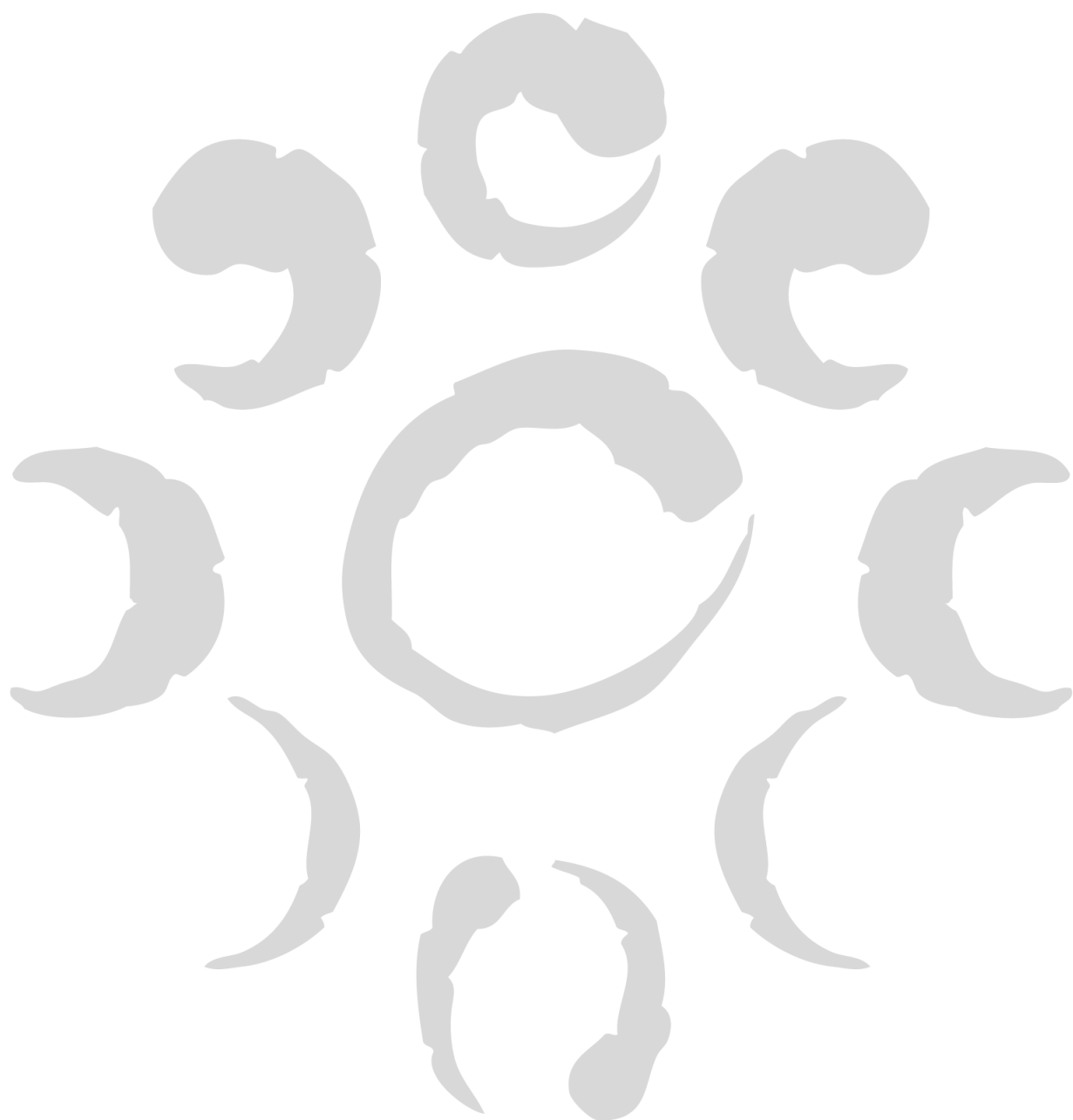
O **Livro dos Augúrios** tem a estrutura que qualquer um poderia querer — cada capítulo detalha um augúrio, das generalidades de propósito até as variações de cada tribo, até o anexo de novos Dons e outras regras apropriadas para cada signo lunar. Isso é amplamente auto-explicativo.

A informação contida nessas páginas não pretendem

ser impositivas — elas pretendem fornecer inspiração, não limitações. Ao ler a sessão sobre os arquétipos dos Theurges, por exemplo, você pode reconhecer seu próprio personagem ou, se não, encontrar uma direção que possa se adequar aos seus planos para o desenvolvê-lo. Talvez muitos arquétipos chamem sua atenção e forjar uma amálgama deles é mais interessante que uma visão especializada. No fim, esses arquétipos são apenas peças de montar, nada mais.

Então leia o livro e compartilhe isso com seus jogadores. Imagine o quão perto você quer chegar do membro ideal de seu augúrio, e o quanto você quer ser mais realista do lobisomem padrão nascido sob seu signo lunar. Procure na internet um daqueles programas que dizem a você a que signo lunar você pertence, se quiser. Com esperança, você irá encontrar alguma coisa nova sobre o augúrio de seu personagem que irá adicionar um novo elemento ao seu jogo.

E se tudo der errado, é claro, existe sempre o Ritual de Renúncia...





Capítulo Um: Perguntas Sem Respostas

*A natureza nunca faz uma tolice; quando ela cria um tolo,
era essa a intenção.*
— Josh Billings

Instrução

Nenhuma luz da lua brilhava no caern, e apenas os olhos brilhantes da multidão reunida brilhavam na luz das tochas. As coisas aconteceram como de costume na assembléia, com cerimônia, canções e bebidas. Agora vinha uma das melhores partes, pelo menos na cabeça da maioria dos Fianna: o conto. Um dos lupinos cutucou sua companheira de matilha com um nariz gelado.

“Vá em frente. Você conta.”

A jovem Dançarina da Lua deu de ombros. “Eu não sei. Parece que precisa de mais alguns detalhes, e...”

“Conte,” exigiu sua companheira, uma loba de pêlos marrom-amarelado com olhos castanhos. “É agora. A lua está nova. Conte a história.”

“Bem... tudo bem.” A Galliard então se levantou, e seus companheiros de seita olharam para ela.

“Eu tenho um conto para compartilhar,” ela começou, “um sobre nosso sábio líder, quando ele era apenas um filhote, recém saído de sua Primeira Mudança, ainda cheirando a leite”. Risadas apareceram na multidão, mas elas se encerraram

rapidamente para escutar. “Nós temos uma forte tradição de ensinamento aqui na Seita da Benção de Bridget, e essa é uma história de aprendizado e de lições. Muitos de vocês sem dúvida pensam que o jovem Brilho-nos-Olhos reuniu sua sabedoria primeiro aos pés de um Lua Minguante, como ele próprio.” Ela deu uma rápida olhada para sua companheira lupina, que sorriu, sabendo o que estava por vir. “Eu estou aqui para dizer que por suas próprias razões, seu primeiro líder de seita o entregou a um dos Lua Nova, da tribo dos Roedores de Ossos. Eu vejo dúvidas em seus olhos. Porque um sábio Meia Lua faria algo tão tolo? O que poderia alguém que tem fama como questionador e rebelde ensinar a um filhote cujo destino era viajar, cantar e contar nossas lendas?”

A Dançarina da Lua se sentou, todos os olhos sobre ela. “Então ouçam, e eu tecerei o conto.”

Na Escuridão da Lua

Ian acordou com o cutucão incômodo de um bico afiado da bota de vaqueiro em suas costelas. Piscando contra o sol que entrava pela janela, ele viu Andrea em pé, próxima a ele. Droga, ela nunca dorme? Noite passada, ela contou piadas ao redor da fogueira até altas horas, e nessa manhã, parecia que ela nunca tinha sequer

tirado um breve cochilo. Ele resmungou.

"De pé, garotinho," ela riu, seu sotaque texano acertando suas orelhas. "Que fracote. Venha, nós temos coisas pra fazer, pessoas para encontrar, lugares para visitar."

"Unhhh. Que horas são?" Ian resmungou.

"Mais de meio-dia, e você teve pelo menos quatro horas de sono. Acorde." O pé o cutucou novamente, muito mais severo agora. "Deus, eu já ouvi que os Fianna eram um bando de bêbados preguiçosos, mas você ganha de todos, garoto."

Ian sentia um breve fio de raiva, mas o deixou de lado. "**Certo, eu levanto, eu levanto.**" Ele se pôs de pé e esfregou o sono de seu rosto. "Que porcaria é tão importante assim para acordarmos tão cedo?" A Ragabash se pôs a pensar sobre a noção de "cedo" do jovem.

"Um passeio pela cidade. Nosso ilustre líder te entregou a mim esse mês, e é hora de você começar a aprender algumas coisas sobre a vida."

O jovem parecia confuso. "Eu não entendo. Eu achei que iria começar o aprendizado com outro Galliard. Sem ofensas," ele adicionou rapidamente, "mas você não nasceu na mesma lua que eu. Então, porque você vai me ensinar?"

A Ragabash riu. "Talvez eles tiveram pena de você e deixaram as milhões de canções, danças e cantos para depois. Ou pode ser que eles querem te torturar um pouco, deixando você nas mãos minhas e de meus companheiros. Caralho, eu não sei. Mas quando Blaze dá uma ordem, eu geralmente tento obedecer, a não ser que esteja claro que ela não esteja pensando claramente. E eu nunca vi isso acontecer." Ela jogou pra ele um moletom e um jeans no chão. "Não que você não seja bonito, mas não é o Mardi Gras, e a polícia de Nova Orleans talvez tenha algo a dizer sobre um adolescente pelado. Eu te espero lá fora."

Ian balançou sua cabeça e se vestiu.

Começo

Ian não tinha imaginado que um lobisomem dirigisse um carro, mas Andrea o fez, num feio e verde-ervilha Volkswagen. Ela estacionou na Praça Jackson, nem se importando em trancar as portas. Sem problemas, pensou Ian; alguém teria que estar louco para roubar algo tão horrível.

"Eu estou morrendo de fome. Vamos comer alguma coisa," disse Andrea, e logo eles estavam mergulhados em grandes sanduíches e bebendo milkshakes Dixie Blackened Voodos, sentados em um banco isolado, na margem do rio.

"Bem, vejamos. Eu acho que eu devo começar falando sobre mim. Eu sou uma Lua Nova, uma Ragabash. Isso você já sabe. Mas eu aposto que você ainda não tem nenhuma pista do que é que estamos fazendo pelo nosso povo como um todo, tem?"

"Uh, eu acho que vocês pegam leve com as coisas e param as brigas e coisas assim, certo? E vocês pregam

peças?" Ian tentou se esforçar para lembrar as coisas que havia aprendido antes de seu Ritual de Passagem, mas ele não se lembrava de nada.

Andrea consentiu. "Nada mal. Isso certamente é parte do que significa ser um Lua Nova. Mas é uma pequena fração do todo. Pegue o seu próprio augúrio, por exemplo. Todos os Galliards são músicos? De jeito nenhum. Da mesma forma, nem todos nós somos comediantes."

"Aqui vai uma história para você, o nascimento do primeiro Ragabash. Há muito tempo, quando o mundo era jovem e tudo mais, Gaia ficou entediada. Ela tinha feito as coisas que queria, mas tudo era muito perfeito. Quem é aquela que as Fúrias Negras estão sempre falando... oh, sim, Arachne. O fato é, quando algo é falho, é uma afronta à natureza. Assim, Gaia decidiu, junto com sua amiga Luna, que os lobisomens nascidos sob a lua nova iriam simbolizar as pessoas que tentam ser perfeitas, enfezadas, impressionadas consigo mesmo, e recebem um bom chute no traseiro."

"Eu pensei que a honra da imperfeição fosse dos impuros", Ian observou secamente. *Parece que ela tirou essa história de paredes de banheiros*, ele pensou consigo mesmo.

Andrea balançou a cabeça. "Pare de interromper o meu conto. Você pode ser o Galliard, mas eu ainda estou acima de você. Onde eu estava? Oh, o propósito dos Lua Nova. Certo. De forma geral, nós somos o que se chamam de 'questionador de modos'. Nós levamos um pouco de leviandade para a coisa toda, também. Meu Deus, nós nos mataríamos se não tivéssemos nada para rir ocasionalmente. Você e eu sabemos que é um trabalho sério ser um dos guerreiros de Gaia, mas muito dessa severidade e outras baboseiras acabam com a nossa força. Nós podemos trazer a paz, ou levá-la para outro lugar. Nós podemos apontar falhas nos melhores planos dos Ahroun e dos Meia Lua, e ainda assim salvar o rabo de todo mundo no processo."

Ian pensou por um minuto. "Então vocês meio que asseguram que as matilhas não se levem a sério demais enquanto estão planejando e tomando decisões."

Andrea sorriu. "Exatamente. Você é um garoto brilhante. Pega as coisas rápido."

Famosa Esperteza

"Bem, eu acho que é melhor eu te apresentar a alguns Lua Nova bem conhecidos, porque se você não puder responder um punhado de perguntas sobre história e eventos atuais, serei eu quem estará em problemas." Andrea terminou sua cerveja e jogou a garrafa no lixo. "Venha, nós vamos encontrar com um amigo meu. Você vai gostar dele, mesmo ele sendo um nerd."

Ian caminhou junto a ela, absorvendo o ambiente da velha cidade. Parecia que havia mais do que seis meses que ele viera aqui com seus pais, apenas para descobrir que havia mais em sua herança genética do que ele pensava ser possível. E muito mais imundície no mundo do que ele podia lidar.

“Já leu *A Caixa Mágica*?” perguntou Andrea, interrompendo seus pensamentos sobre o passado.

“Uh, não posso dizer que já li,” disse Ian.

“Isso é ruim. Eu encontrei uma cópia na mochila de um pirralho riquinho nessa mesma rua. Ele com certeza não estava lendo, então, eu peguei emprestado. Muito bom, deveria ser uma leitura obrigatória para qualquer Lua Nova. Enfim, você pode pensar nisso como sua jornada mito-poética. Você não vai conhecer nenhum cachorro chamado Tock, mas eu garanto que você achará as pessoas com que irá encontrar muito interessantes. Combustível para histórias futuras.” Eles viraram em mais algumas esquinas e entraram em um beco. Andrea bateu na porta de metal e aguardou. Uns minutos depois, a porta abriu com um rangido. Ian a seguiu no que parecia ser o controle de alguma missão da NASA.

Computadores ocupavam praticamente cada centímetro quadrado do lugar, e o que os hardwares não ocupavam, os papéis tomavam conta, junto com uma substância seca, que cheirava como pizza velha. Os computadores não eram os normais que se vê por aí, e sim grandes servidores com várias luzes piscantes. Ian conseguia manusear um computador comum, mas não esse tipo de coisa. O quarto retangular era escuro, com as paredes cobertas por jornais e artigos de revistas. Ian observou o sujeito que se aproximou, vindo do outro lado do escritório, se é que se podia chamar disso. Seus cabelos brancos engrenhados e seus olhos rosados o identificavam como um impuro, e sua escassa apreciação pelos seus convidados era incômoda. Ele deixou Andrea dar um rápido beijo em sua bochecha.

“Ian, conheça um amigo de muito tempo, Eduardo. Eddie, este é meu mais novo fardo, Ian. Eddie é um Andarilho do Asfalto,” ela completou. “Um Ragabash, como eu.”

“Você poupou as melhores partes?” perguntou o Andarilho do Asfalto. Sua voz era alta e estridente. “Porque se você tiver começado os detalhes sem mim...”

“Nah, nada de importante. Apenas algumas coisas sobre Luna. Eu guardei as histórias sobre os heróis Lua Nova e as coisas tribais para quando você estivesse conosco.”

Eddie acenou com a cabeça. “Bom, bom. Bem, vamos começar. Eu tenho certeza e aposto os meus dois centavos que você está estragando tudo.”

Andrea levantou os olhos. “Tudo bem. Que seja. Eu quero lhe falar sobre alguns nomes para você saber, alguns bons, outros ruins. Os primeiros de minha lista é um Roedor de Ossos —”

“Imagine,” murmurou Eddie.

“Quem está falando agora, hein? Como eu dizia, antes de ser rudemente interrompida, um dos Lua Nova mais conhecidos da minha tribo é um cara de Washington chamado Dentes Quebrados. Alguns Ragabash, como você vai notar, assumem o lado político, e eu reconheço que ele tem muita experiência. Ele trabalha junto com comitês de ações políticas assim como com sindicalistas protestantes. Em uma linha

similar de trabalho está um dos seus Fianna, com o nome de Stuart Brown, apesar de que os lobisomens o chamam de Persegue-a-Verdade. Ele é um tipo de jornalista que mostra algumas boas histórias sensacionalistas e conspirações de vez em quando.”

“E não se esqueça que Luna também nos ensinou a tradição de interpretar o trapaceiro, mesmo que esse não seja o único modo de conseguir que as coisas sejam feitas,” disse Eddie. “Eu ouvi muitas coisas sobre esse ancião Wendigo chamado Ataque-do-Touro. Aparentemente, ele tem uma grande reputação não apenas como um malandro, mas também como alguém que possui um momento impecável. Alguns dizem que ele pode acabar com o seu ego, merecidamente, claro, de forma tão esperta que você não percebe até horas depois.”

Andrea limpou uma mesa e se sentou, com as pernas dobradas. “Travessuras são parte do jogo, como Julisha das Mil Máscaras pode lhe dizer. Ela é uma Fúria Negra africana que, aparentemente, nunca apareceu da mesma forma duas vezes. Ela é surpreendente como uma vigarista. Alguém que eu odiaria conversar é com esse Cria de Fenris chamado Stigghalf Quebrador-de-Ossos, ou algum trava-língua próximo disso. Para ele, perguntar como os lobisomens se comportam é pedir por uma briga com quem quer que esteja ao seu redor.”

“Poupe-me dos Crias e de seus modos,” interrompeu Eddie. “Você também precisa falar pra ele sobre aquele outro maldito escandinavo, Vigia-dos-Mortos. Um Lua Nova, talvez, mas ele ficou maluco, se você entende o que quero dizer, e deu trabalho para toda a tribo.”

Andrea limpou sua garganta. “Certo, eu não disse que eles eram perfeitos. E antes de você trazer isto à tona, eu sei que os pobres Peregrinos Silenciosos tinham um dos seus enlouquecido também. Eles o chamam de Abnatha o Risonho. Mas olhe, são apenas dois de uma lista inteira de Lua Nova heróicos.”

Você pode dizer que aquele Ragabash Garra Vermelha, Pata-Torta, é são, Andi?” replicou Eddie.

“Não, mas considerando por tudo o que os Garras Vermelhas têm que passar. E Pata-Torta é um impuro, para começar. Por isso ele é um pouco extremo. Pelo menos ele está fazendo algo, mordendo os traseiros dos lobos e os envolvendo. Eu não me importo de um pouco de crédito ser dado a ele por isso.” Ela bufou com raiva. “Muito obrigada, eu perdi completamente minha linha de raciocínio.”

Eddie sorriu. “Então me deixe participar da conversa. Se não mencionássemos Celeste Percorre-a-Espiral-Reversa, nossa amiga Zophia se magoaria. Celeste supostamente é uma Presa de Prata que arrebenta, sério. Ela é famosa no mundo todo, e algumas pessoas dizem que ela destruiu um caern infestado pela Wyrms sozinha. Eu adoraria conhecê-la. De qualquer forma, nós provavelmente deixamos de lado alguns famosos Lua Nova, mas aí estão alguns para você começar, caso você sinta o desejo de criar uma canção ou algo do tipo. O que eu quero que você lembre é que mesmo estando em

poucos números, nós somos tão importantes quanto qualquer Ahroun."

Interpretando o Papel

"Você gosta de filmes, garoto? Já assistiu o Guerra nas Estrelas original? É algo antigo agora, então até mesmo alguns anciões já ouviram falar; eles não vão com frequência até esse tipo de coisa, veja bem, porque é muito difícil para a maioria de nós sair por aí após a Primeira Mudança. Não há dúvidas de que Han Solo seria um Ragabash. Ahhh, que sujeito! Ele tinha coragem, esperteza e aparência para detonar. Bem, como ele, muitos de nós, Lua Nova, são ardilosos. Nós desfrutamos da inteligência e nunca deixamos as pessoas saberem o que vamos fazer em seguida. Isso faz com que todo mundo fique alerta. E o que aposto que Andi não te contou é que nós ajudamos a servir como válvula de escape para a volátil natureza de nossa sociedade. O que eu quero dizer com isso? É simples: quando um lobisomem se empolga, às vezes leviandade é necessária para reduzir a pressão, ao invés de toda essa raiva ser solta sobre um Parente ou em algum inocente. Um Ragabash pode ajudar a amenizar o ambiente e a manter as cabeças frias. Não ache que para isso não seja necessário nervos de aço. Alguma vez já estive entre dois Ahroun que estavam prontos para rasgarem um ao outro sem nenhuma razão? Eu já, e apesar de não ter sido muito divertido para mim, certamente me mostrou outras

possibilidades. Veja, nós somos uma raça que está encolhendo. Não precisamos cometer erros e nos matarmos, não agora."

"Além disso, não vamos nos esquecer da parte humana de nossas naturezas," ele continuou. "Eu hesito chamar alguns dos humanos de heróis e divindades trapaceiras, por si. Alguns deles eram apenas surpreendentemente espertos. Talvez, pensando neles como uma força de mudança, um elemento de caos em uma cultura estática seja uma analogia melhor. Alguns desses personagens saíram de lendas, e provavelmente possuíram um fundamento. Outros eram, talvez, invenções da mente humana como uma forma de explicar o inexplicável. De quem eu estou falando? Bem, existem os caras em específicos, dos quais falaremos mais tarde, como Loki das sagas nórdicas, Odisseu dos mitos gregos e o Coiote dos índios americanos. Mas alguma vez você ouviu falar do Sr. Aranha? Ele é da África ocidental, e os descendentes desses povos espalharam seus nomes para os Índias Ocidentais e na América do Sul. O Sr. Aranha tem muitos nomes, como Anansi ou Annency. Ele faz trapagens, com certeza, mas é mais conhecido por sua sabedoria e criatividade. Aqui está um mote, 'A sabedoria da aranha é maior do que a de todo o mundo junta.' E isso está diretamente ligado com os contos do Sr. Aranha."

"Um de meus favoritos é Hanuman, o Deus Macaco", disse Andrea. "Ele é o explorador definitivo e



tem uma importante posição no leste, em terras tão diversas quanto a China, Índia e Japão. As maiores habilidades de Hanuman são sua coragem e vontade de tentar qualquer feito, sem importar quão selvagem ou perigoso, para ajudar seus amigos. É um bom exemplo para seguirmos.”

Eddie bateu sua caneta nos dentes e sentou-se em uma cadeira quebrada. “Certo, de volta aos nossos egos espirituais. Eu também deveria mencionar toda a idéia por trás dos ciclos crescentes e minguantes da lua. A verdadeira lua nova não é nenhum dos dois — é uma noite de ciclo minguante, uma noite da “verdadeira” lua nova e então uma noite do ciclo crescente, já que Luna começa a crescer novamente. É claro que é impossível dizer *o que* a lua nova está fazendo; você tem que conhecer todo o ciclo. Mas os Theurges geralmente sabem dizer, e são rápidos em dizer em que ciclo se encontra a lua quando um dos nossos nasce. Os nascidos quando o ciclo não está nem crescendo nem minguando, são os Ragabash “mais puros”, ou assim dizem os Theurges — sem tendências para agir em qualquer maneira. Se você for como Andi, um Ragabash do ciclo crescente, você tem a reputação de ser do tipo feliz, do tipo que se mantém bem-humorado, o que pode ser um problema se você estiver tentando levar uma questão séria aos anciões. Quanto a mim, eu nasci no ciclo minguante, e injustamente, eu devo dizer, nós somos considerados a ter um tipo de visão seca e deprimida sobre as coisas, algo como Edward Gorey. Como um Lua Nova disse tão eloquentemente uma vez, um Ragabash do ciclo crescente pode avisar o líder de seita a impedir uma catástrofe com grandes doses de humor, mas um do ciclo minguante iria levar muito tempo para descrever cada possibilidade devastadora antes de dizer que as coisas não são tão ruins quanto parecem. Não é a mais pura verdade, mas essa é a história que você ouvirá.”

O Coração da Seita

Andrea notou a chance e entrou na conversa. “Bem, Eddie tem um certo jeito com as palavras. Bem, deixe-me dizer a você um pouco sobre o que os Ragabash fazem na seita. Você já esteve em algumas assembléias, participou de alguns rituais. Você sabe como essas coisas são importantes para nós. Mas você provavelmente viu bastante do que acontece nas nossas cerimônias conduzidas pelos Theurges, Galliards e Meia Luas.”

“Sim, eu estava justamente me perguntando isso,” disse Ian. “Um Ragabash pode ter um cargo na seita?”

“Claro! Para ser mais preciso, eles podem possuir praticamente *qualquer* cargo, mas é um pouco raro vê-los como Grandes Anciões, Mestres de Rituais, Mestres do Uivo, Conjuradores da Wyld, Caçadores da Verdade ou Menestréis. Todos esses cargos são melhores adequados para os Garou nascido para apoiar certas tradições, e não para forçá-los.”

“Uh, então o que sobra?” perguntou Ian.

“Muita coisa. Normalmente, um Lua Nova de posto avançado assume uma cadeira no Conselho de Anciões.

Um Ragabash é de grande ajuda em fazer o Conselho ver todos os lados de um problema. Além disso, um Ragabash pode ajudar um Ahroun que está servindo como Vigia, atuando como um Guardião; ele pode ser os olhos e ouvidos do Lua Cheia quando patrulha. Da mesma forma, os Lua Nova são bons Inimigos da Wyrn e Vigias da Terra.”

“Para um Ragabash com uma certa quantidade de charme e raciocínio, sempre há o papel de Vigia do Portão,” acrescentou Eddie. “Algumas vezes, eles acharão mais fácil encontrar e entrar em acordo com outras seitas e outros lobisomens devido ao fato deles serem pés no chão e comunicativos. Agora, algumas matilhas nos deixam de pêlos em pé devido a sua reputação de pregar peças, mas nós temos mais noção em não fazer isso enquanto agimos como ligação com outras seitas.”

A Alma da Matilha

“Quando dentro de uma matilha,” continuou Andrea, “o Ragabash geralmente tem que agir como um árbitro. Até mesmo os melhores companheiros de matilha brigam e discutem, e de uma boa quantidade disso é saudável. Mas isso pode ultrapassar os limites muito rápido. Nós podemos dar um puxão nos encenqueiros e deixar que o líder da matilha, ou o Philodox, cuide dos detalhes. Além disso, manter os espíritos dos membros da matilha elevado é um trabalho importante. Sem dúvida é trabalho do Lua Minguante cantar e fazer todos saudar as histórias, mas se todos estão deprimidos, nós podemos alegrá-los também.”

“Um dever mais triste que os Lua Nova têm é ajudar a lembrar os bons tempos dos que caíram após uma batalha,” suspirou Eddie. “É natural e correto que nós fiquemos de luto, mas não até um ponto em que nós nos desesperamos ou esquecemos porque ainda estamos vivos. Algumas vezes, somos nós, os Ragabash, que temos que chutar o traseiro de nossos companheiros de matilha que estão com o coração partido, para que levistem e continuem a viver. É muito difícil fazer isso quando você também quer se deitar e chorar. Mas a vida continua. Se nós pudermos nos lembrar dos bons momentos das pessoas, isso ajuda a superar a dor e a tristeza.” Ele sorriu para Ian. “Espero que demore muito até que você tenha que se preocupar com isso.”

Ângulos

“Bom, vamos agora começar a falar sobre as tribos. Eu acho que ele sabe os nomes e tudo mais, mas eu quero que ele saiba alguma coisa sobre os Lua Nova especificamente,” disse Andrea. “Vá em frente, Eddie, isso é o que você queria fazer. Por que não começa com as Fúrias?” Eddie deu a ela um sorriso malandro.

Fúrias Negras

As Lua Nova das Fúrias Negras muitas vezes parecem ser muito depressivas. Algumas acham que por terem nascido sem a luz de Luna, elas precisam descobrir o que elas fizeram para terem a desagradado, então, elas

passam muito de seu tempo tentando consertar qualquer coisa que tenham feito errado. A Fúria também parece mais propícia à mudança do que a maioria das Luas Nova. Talvez por que sua perspectiva de protetoras de todas as fêmeas, elas tenham muito a mudar. Eu nunca passei muito tempo com qualquer Fúria, para ser honesto — eu sempre as deixo nervosas — mas eu ouvi dizer que elas podem ser mais cruéis do que suas companheiras de tribo. Quando uma Ahroun simplesmente rasgaria um estuprador, a vingança de uma Ragabash será certamente prolongada, mais dolorosa e com menos indícios de um ataque de lobisomens. Elas deixam suas presas loucas antes de matá-las, caso a desafortunada vítima não tirar sua própria vida antes.

Roedores de Ossos

“Agora, deixe-me contar um pouco sobre a tradição Ragabash de minha tribo,” interrompeu Andrea. “Nós temos muitos Luas Nova infames e amantes de diversão, juntamente com ladrões, batedores de carteiras, patifes e vagabundos. Mas embora você não os veja muito, por razões óbvias, um Ragabash Roedor de Ossos frequentemente é um artista do subterfúgio e da furtividade. Nós somos grandes espões em territórios inimigos e fazemos um excelente trabalho de reconhecimento. Isso tudo é parte de facilitar o trabalho dos Lua Cheia e dos Meia Lua. Eles são respectivamente os melhores músculos e os mais refinados estrategistas. Não discutimos isso. Mas sem informações inteligentes, os melhores planos vão direto para a lata de lixo.”

“Não esqueça os ativistas também, Andi,” disse Eddie. “Esses garotos podem se rivalizar conosco nesse aspecto. Eu sei que a maioria dos lobisomens evita se envolver nos assuntos humanos, mas os Roedores e Andarilhos são duas exceções. Pense em qualquer grande revolução, e você pode apostar que um Roedor de Ossos observava bem de perto, no mínimo. É algo que os Presas de Prata não pensam, saca?”

Filhos de Gaia

“Agora, eu não pretendo ser injusto ou indelicado,” começou Eddie, enquanto Andrea recuava, “mas os Luas Novas dos Filhos de Gaia o deixariam enjoado, de tão orgulhosos e idealistas que são suas metas. Luna que me ajude, mas você não pode evitar de gostar e admirá-los. Eles têm ideais elevados e intenções nobres. A tribo deles lhes dá um pouco de respeito também, porque muitos Filhos de Gaia possuem mentes abertas, e o principal propósito dos Ragabash é propor novas idéias e práticas.

“O que Eddie não mencionou,” continuou Andrea, “é que grande parte dos Lua Nova dos Filhos de Gaia são pacificadores. Eles fazem isso em níveis elevados e de uma forma que deixaria seu cabelo em pé, apenas para assegurar uma trégua ou amolecer alguns egos. Eu posso não me sentir da mesma forma, mas eles têm coragem. Talvez não tenha muito sentido, mas devemos dar crédito à sua sagacidade.”

“Certamente, por outro lado, temos aqueles que questionam as tradições — e no caso dos Filhos de Gaia,

eles questionam a idéia de que a paz ou negociações são respostas necessárias para o que quer que se tenha em mãos. Já viu um Filho de Gaia defender a guerra? Eu já; é mais uma coisa para se ver quão afiado pode ser o chifre do Unicórnio. E com um bom Ragabash defendendo o caso, é assustador ver os outros Filhos concordando com seus argumentos.”

Fianna

“Você já conhece um Ragabash de sua própria tribo, Ian?” Eddie perguntou. O jovem Fianna balançou negativamente sua cabeça.

“Nada bom. Eles têm um trabalho razoavelmente interessante, embora não seja o único que eu aprecie. Um termo veio até nós da história Britânica, e esse é ‘criador de reis’. Os Lua Nova Fianna tem como um de seus deveres, observar seus anciões e mantê-los em alerta. Os mais famosos, ou assim é dito, podem criar ou derrubar os maiores líderes apenas questionando-os e se intrometendo. Alguns golpes bem colocados, podem gerar dúvidas e, bem, um líder deveria estar acima de reprovações. Não que aqueles que caíram, não merecessem por isso, naturalmente.”

“Você provavelmente também conheceria um Ragabash de sua própria tribo em tempos de guerra,” completou Andrea. “Quando você começar a aprender um milhão de histórias que eu lhe disse antes, eu estou certo de que uma grande parte delas será sobre coisas inteligentes que os Lua Nova dos Fianna fizeram através das eras.”

Crias de Fenris

“Eu serei o primeiro a admitir que acho os Crias de Fenris um pouco, ah, extremistas,” explicou Andrea, ignorando o bufar de Eddie. “Mas eles são o que são: totalmente dedicados a destruir seus inimigos, da forma que puderem. É por isso que eles não consideram um Ragabash sorrateiro como uma coisa má. Apesar do que Eddie aqui pode dizer, meus companheiros têm muito em comum com eles quando se trata de um trabalho de reconhecimento. Eles são excelentes estrategistas, que nem sempre têm o respeito que eles merecem de seus companheiros de tribo; afinal de contas, eles usam esperteza e fraudes para derrotar seus inimigos. Mas os anciões certificam-se de que eles sejam tolerados até mesmo pelos mais novos Garou, para que eles saibam que todos que usam sua força contra a Wyrms são dignos de respeito — e a esperteza aumenta sua força. Eu conheci um Ragabash que criou uma arte de voltar seus inimigos uns contra os outros, enfraquecendo os inimigos, antes que os Lua Cheia finalmente os atacassem.”

“Provavelmente não é por acidente que alguns desses Ragabash comecem a honrar Loki,” completou Eddie. “Eu não sei o quanto você sabe sobre ele, mas uma coisa importante que você precisa saber é que ele não foi apenas alguém que pregava peças. Se não fosse por ele, Odin não teria Sleipnir, seu cavalo de oito patas. Na verdade, de uma certa maneira, ele ajudou a trazer uma nova era para o mundo, onde tudo seja verde e tranquilo.

Alimento para a imaginação, de qualquer forma.

Andarilhos do Asfalto

“Continuando,” Eddie entrou na conversa, “você provavelmente percebeu que o meu negócio é com computadores. É uma maneira simples de dizer, porque tem horas que eu sinto que trabalhar com meus computadores é quase, bem, sagrado. Como uma experiência fora do corpo, eu suponho. Isto é uma prática comum entre os Lua Nova dos Andarilhos do Asfalto, mas isto é apenas a ponta do iceberg. Em um sentido mais amplo, o que fazemos é encontrar as fraquezas dos inimigos e a expor para nossas matilhas enxergarem. A falha fatal pode ser qualquer coisa, desde transações sujas no mundo mortal à corrupção da Wyrn. De qualquer forma, conhecer o calcanhar de Aquiles do inimigo, pode ajudar a derrotá-lo de forma mais eficiente. Algumas vezes nós temos algo para indicar para nossas próprias fraquezas também — testar medidas de seguranças, esse tipo de coisa. Nós também temos uma reputação de ativistas honrados. Como mencionamos anteriormente, e também de inovadores. Nos dê uma chance e nós apareceremos com uma nova solução para o problema. Algo como enigmas de pensamentos laterais, se é que você já trabalhou com algo disso.”

Garras Vermelhas

Eddie olhou para Andrea. “Quer falar com ele um pouco sobre os Garras?”

Andrea suspirou. “Ian já ouviu como eles são pressionados nos dias de hoje, com o grande desenvolvimento da terra e tudo mais. Então eu vou tentar esquecer isso um pouco. Um pouco parecido com os Crias, os Garras Vermelhas são um pouco, hmm, fanáticos. E nessa mesma linha, os Ragabash nunca são líderes. O que eles fazem, no entanto, é dar os passos necessários para manter o alfa na ponta dos pés. Isso significa que eles tiram sarro e zombam de sua autoridade... apenas para mais tarde mostrar suas gargantas.”

“Você quer dizer que eles querem que o alfa os ataquem?” perguntou Ian, intrigado.

“Não exatamente. O que eles fazem é reforçar o domínio do alfa, dando a ele a chance de subjugá-lo. Eu sei, é um pouco estranho, mas não se esqueça de que mesmo na forma humana, nós temos uma linguagem corporal e isso mostra quem é o chefe. Os Garras Vermelhas, se nada mais, nos ajudam a compreender o mesmo conceito nas formas quadrúpedes.”

Senhores das Sombras

Eddie assentiu. “Bem colocado. Tudo bem, indo em frente, vamos falar sobre os Senhores das Sombras. Er, ele já conhece esses caras, certo?” ele perguntou.

Andrea piscou. “Ah sim, ele até mesmo conheceu o velho Manto-Cinza na seita. Eles se deram muito bem.”

“Certo,” disse Eddie. “De qualquer forma, os Lua Nova dos Senhores das Sombras possuem um grande

interesse em seus serviços, e por isso servem a seus líderes tribais como rivais e adversários. Agora, a maioria deles nunca tem nenhuma dúvida de que irão se erguer a altas posições; mas isso não é o real objetivo. Ou pelo menos, é o que eles dizem... Bem, vamos pegá-los em um nível superficial por um momento. Considere todos os grandes líderes da história. A maioria sempre teve um segundo em comando ou até mesmo um competidor amigável para mantê-los no auge para melhorar o que quer que seja que façam. E isso é do que é feito um Ragabash dos Senhores das Sombras — se assegurar que são líderes são os melhores. Eu acho que esse é um papel bem ingrato.”

“Você faz soar prazeroso,” sorriu Andrea. “Vamos continuar com —”

Peregrinos Silenciosos

“Tá bom, tá bom,” disse Eddie. “Vamos discutir sobre os Peregrinos Silenciosos. Eu não acho que você encontrará muitos perambulando entre as seitas, mas eu aposto que você encontrará um mais cedo ou mais tarde. Como você sabe, eles gostam de viajar. Assim, eles ouvem todo tipo de coisa interessante. Talvez seus Galliards possuam os mais estranhos e menos ouvidos contos de todos, mas são os Lua Nova que têm as melhores fofocas e notícias. É como se eles coletassem todas essas notícias e as armazenassem para uso futuro.”

“Alguns dos Lua Nova se vêem como solucionadores de problemas ambulantes,” disse Andrea. “Eles estão dispostos a se envolver e ajudar, fazendo o que for necessário, onde quer que isso aconteça. De tudo em tudo, um bando de caras decentes para se ter como amigos. Em batalha, no entanto, é uma história diferente. Eles são assustadores. Como um espírito da vingança, eles aparecem do nada, espalhando a morte sem remorso, e se vão como o vento da noite. Uma vez que alguém enfurece um Peregrino Lua Nova, é melhor que ele vigie suas costas pelo resto de seus dias, pois eventualmente ele encontrará seu destino.”

Presas de Prata

“Nós vamos encontrar um Ragabash Presa de Prata mais tarde,” continuou Andrea, “então você já está avisado antes, eles são um pouco diferentes. Excêntricos, você diria. Alguns deles possuem surtos de personalidades interessantes, e estranhas manias. Mas em um contexto geral, os Lua Nova dos Presas são acessíveis. Novamente, eles são algo entre a foice e o martelo, já que eles estão em uma tribo que louva o passado e as tradições acima de tudo... e ali está o Ragabash cujo trabalho é questionar esses modos e trazer novas idéias e crenças. Mudanças acontecem lentamente entre os Presas de Prata, mas as inovações que acontecessem, sem dúvida são devido à esperteza dos Lua Nova.”

“Me pergunto se Zophia sabe alguma coisa sobre seu Presa de Prata coroado e se seu líder de cabeça quente tem um Ragabash falando em seus ombros?” perguntou Eddie.

Andrea deu de ombros. “Não sei, mas se ele é tão



esperto como todos dizem, ele deve ter.”

Uktena

“Em uma multidão de povos que amam seus segredos, os Lua Nova dos Uktena são os melhores guardiões de segredo,” disse Andrea com um sorriso. “Eu não vou ao ponto de chamá-los de interrogadores, mas se você já conversou com um Ragabash dessa tribo, você saiu de lá sem saber onde estava com a cabeça. Eles fazem jogos da mente e coisas assim, mas o que eles realmente gostam de fazer é se aventurar pelo mundo e coletar todo tipo de informação, e então trazer de volta para casa para, hmmm, vamos chamar de proteção.”

Eddie deixou uma gargalhada escapar. “O que minha amada amiga está tentando dizer diplomaticamente é que eles irão te enganar, descobrir o quê você sabe e então levar para seus anciões, que irão guardar aquilo para um uso no futuro. Eles provavelmente possuem todos tipos de segredos escondidos em seus caerns. Um pouco assustador, se quer minha opinião.”

Wendigo

“Bem, então, vamos finalizar a coisa com os Wendigo,” disse Eddie. “Assim como os Uktena eles se consideram como os ‘Puros’, você sabe, um povo de origem não européia que chegaram e tomaram suas terras. Talvez seja verdade que eles tenham um tipo de conexão especial com a Mãe Terra; eu não sei sobre a

perspectiva particular deles. O que eu sei é que eles geralmente têm os Lua Nova em grande estima dentro da tribo. Esqueça os estereótipos dos nativos americanos como rígidos e sem humor; é tudo besteira. Na verdade, o trabalho do Wendigo Ragabash é trazer a risada quando necessária, para quebrar as regras e manter a vida interessante ao invés da mesmice de sempre.”

Ian assentiu, esperando que tivesse absorvido tanta informação. “Ei, posso fazer uma pergunta?”

Os dois Lua Nova olharam para ele com surpresa. “Claro,” disse Eddie. “Porra, nós não te demos muita chance de falar, não é?”

“Tudo bem. Minha dúvida é: se as tribos são tão afastadas uma da outra, como vocês sabem tanto sobre elas?”

Andrea sorriu amplamente. “Não é uma má observação. Tudo bem, já que você perguntou, eu vou te dizer. Diferente de alguns outros augúrios, nós, Ragabash, conversamos uns com os outros. Nós somos muito abertos aos outros. Nós imaginamos que, se um de nossos trabalhos é saber como evitar que nosso povo se mate em momentos de loucura, é melhor que nós tenhamos algumas informações nas mãos. Isso responde sua pergunta?”

“Eu acho que sim,” disse a jovem Galliard. “O que mais você queria que eu soubesse?”

“Porque você não nos diz o que gostaria de ouvir em seguida?” respondeu Andrea.

Hora da Escola

Ian pensou um minuto. “E sobre os jovens Lua Nova? Vocês os deixam com os outros augúrios, ou os mantêm com vocês o todo o tempo, ou o quê?”

Eddie procurou um minuto em sua escrivania e puxou outra caixa de pizza. “Hmm, essa está nova.” Ele abriu-a, e claramente estava, uma fumegante torta de pepperoni lá dentro. “Eu acho que a maioria dos anciões, e com isso eu digo qualquer um com algum posto, vai perceber que nós temos que contribuir na educação de nossos jovens. Você conhece aquele antigo ditado africano que precisa-se de uma vila para criar uma criança? Então, nós encorajamos nossos filhotes a sair, brincar, viver, aprender uma coisa ou outra.”

Andrea trouxe cerveja gelada da arruinada geladeira no canto. “Bem, vamos parar apenas um segundo e falar sobre filhotes e tudo isso.”

Crianças e Parentes

“Certo, qualquer Theurge digno será capaz de saber se um recém-nascido irá ser um Garou ou um Parente. E com alguns poucos cálculos, ou apenas mera observação ele saberá o augúrio também. O comunicado do nascimento de um Lua Nova é sempre recebido com algumas risadas antecipadas e algumas sobranceiras levantadas. Eu fico triste em admitir que nesses dias e nesses anos, nascimentos de Ahroun parecem ser o que todos querem.” Ela jogou fora a tampa de sua garrafa “É um mal sinal. Nós não podemos ser todos Lua Cheia.”

“Você mencionou algo antes sobre não termos muitos Lua Nova mais,” disse Ian. “Por que isso?”

“Ninguém sabe,” disse Eddie. “Eu digo, não é por termos menos noites de Lua Nova no mês. Em todas as histórias, sempre é dito que existe uma chance igual de qualquer uma das cinco faces de Luna aparecer em sua seleção de guerreiros, como demonstração de sua vontade, mas não é isso.”

“Eu tenho ouvido aqui e ali que existe um *outro* impedimento, um sinal do Fim dos Tempos,” respondeu Andrea. “Mas, novamente, o que não é? Algumas vezes eu acho que se um ancião tem uma unha encravada, ele acha que isso é um mau presságio.”

“E os Parentes?” perguntou Ian. “Nossos Parentes tem augúrios também?”

“Não, na verdade não. Eu digo, eles podem ter algumas tendências, mas eu diria que eles se apóiam mais em direção às atitudes de seus irmãos e irmãs lobisomens do que a ter qualquer inclinação particular deles mesmos. Eu tenho um bom número de Parentes no Texas, e eu digo que nós somos mais parecidos que diferentes. Parecidas preferências por humor, mudanças e tudo mais. Sua irmã provavelmente tem talento para cantar e contar histórias, certo? Provavelmente porque você é um Galliard, mas isto não pode ser dito como certo.”

Primeira Mudança

“Se eu tivesse que escolher uma palavra para descrever como um Ragabash reage à Primeira Mudança,

seria curiosidade,” disse Eddie. “Claro, é um choque físico e mental da pior forma possível, mas é um pouco hilário, também. Novo e diferente, ampliando seus sentidos, todo esse tipo de coisa. Alguns outros augúrios se dão bem mal nessa situação, mas os Lua Nova absorvem tudo isso e se divertem. Eles irão brincar um pouco, testando suas novas formas, novos sentidos. O ponto principal é que eles irão aprender a se adaptar rapidamente.”

“Ainda assim”, avisou Andrea, “os lobisomens locais devem tentar encontrar o novato o mais cedo possível. Eu já ouvi rumores de jovens Lua Nova ficando um pouco exultantes demais, e então você vê todo tipo de história nos tablóides que te fazem pensar.”

“Ou pior, em programas como *Os Mais Procurados da América*. Ninguém quer que isso aconteça, certo?” disse Eddie.

“Nunca,” sorriu Andrea.

O Ritual de Passagem

“Lembra de seu Ritual de Passagem?” continuou Andrea. “Você provavelmente se pergunta das variáveis tarefas que os outros augúrios recebem: um Ahroun tem que enfrentar um servo da Wyrn, um Theurge tem que negociar com um espírito, e por aí vai. Bem, no meu Ritual, eu tive que fazer três coisas: fazer uma criança que chorava rir, convencer um ancião que eu falava a verdade e fazer dois guerreiros mostrarem a garganta. Não foi fácil. Levou-me duas semanas, mas eu consegui completar tudo.”

“É, o meu foi mais ou menos do mesmo tipo, você sabe, mostrar que eu era esperto,” acrescentou Eddie. “Eu só tinha que inventar um jeito de entrar na fortaleza de um dos anciões sem ser pego. Câmeras de segurança por todos os lados, isso pra não mencionar todos os guardas armados com balas de prata. Meu deus.”

“O Ritual de Passagem, no geral, para os Ragabash vai tentar colocar sua essência à tona,” explicou Andrea. “O ponto é usar suas capacidades pra provar seu valor. Não é fácil, mas é necessário, já que isso mostra a todos os lobisomens presentes que você acrescenta algo à seita e já está pronto para assumir responsabilidades de adultos.”

Tempo de Crescer

“Tudo bem, de volta à sua pergunta original,” ela continuou. “Como nós ensinamos nossos Ragabash? É surpreendentemente fácil. Nós simplesmente os jogamos na piscina e deixamos que eles absorvam tudo.”

“O que ela está tentando dizer, com sua típica eloquência,” interrompeu Eddie, “é que a melhor forma de ensinar um Ragabash é com a própria vida. Sem pergaminhos, sem livros, lições. Claro, nós conversamos com eles, mas normalmente no contexto de realizar alguma coisa a mais. Nós levamos nossos jovens Lua Nova conosco quando viajamos, lutamos ou executamos nossos deveres regulares na seita. Eles observam, e aprendem. Pouco a pouco, suas tarefas aumentam à medida que suas habilidades melhoram. Seria ótimo se nós tivéssemos todo o tempo do mundo, mas

infelizmente, o aprendizado, se assim prefere, é terrivelmente curto. Existem muitas responsabilidades que precisam ser assumidas por nossos jovens para que eles realmente se divirtam antes de se jogarem no meio das batalhas."

Os Outros

A porta foi escancarada. "Atrasada, estou atrasada? Este relógio que você me deu, quebrou. Eu não consigo consertá-lo. Foi de propósito?"

Ian viu a mulher delicada, com cabelos prateados, vestida com uma saia surrada e uma blusa ondulada branca brilhar dentro da sala. Seus olhos azuis fixos nele.

"O que é isso? Uma galinha rejeitada? Ela parece muito magra para estar viva! Eduardo, você não tem alimentado ela?"

Andrea deu uma gargalhada e abraçou a mulher. "Zophia, você está terrível. Estou contente em ver que você pegou as roupas que compramos. Eu não queria ter que lidar com uma porção de turistas observando de novo." Ela levou-a em sua proteção. "Ian Corrigan, conheça Zophia Rosmarvo. Ela é uma Lua Nova dos Presas de Prata, e uma velha amiga."

Zophia cheirou Ian. "Ah. Outro duas-pernas. Ele é um Lua Nova também?"

"Não. Um Galliard. Mas eu estou tentando lhe ensinar uma coisa ou outra. Zophia é uma lupina que andou tendo uns problemas por aí. Eu tive que dar uma ajudinha e nós nos tornamos companheiras desde então. Ela gosta de andar conosco, quase tanto quanto correr pelos pântanos."

"Apenas não diga para os companheiros Presas de Prata dela," bufou Eddie. "Eu não quero saber o que eles pensam sobre ela perambular com a ralé."

Zophia simulou um tapa no rosto dele. "Não insulte você mesmo, que não é nada bonito." Ela pegou um pedaço de pizza. "Que mentiras eles te contaram, garoto?"

"Uh, nem tantas", gaguejou Ian. "Principalmente sobre os Lua Nova, e quem eles são e como são."

"Eu cheguei na hora certa," disse Zophia entre uma mordida e outra. "O que eles têm dito sobre as outras diferentes faces de Luna?"

"Bem, nada na verdade," disse Ian.

"Nós estávamos justamente falando disso quando você chegou aqui", respondeu Eddie.

"Hah! Eu vou falar agora. E vocês dois podem fechar a boca por um momento." Jogando sua pizza pro lado, a Presa de Prata se sentou próximo a Andrea.

"Nós temos um relacionamento diferente com cada um dos outros augúrios," explicou Zophia. "Falarei sobre todos"

Lua Crescente

"Quando Luna começa a se movimentar após o período sem lua, sua luz é fraca e delicada. E nessa escuridão, nós podemos ver pela primeira vez, e então, eis que encontramos os Lua Crescente. Eles compreendem

mais que qualquer outro augúrio o que nós somos, pois são muito próximos aos Lua Nova em essência. Entretanto, suas mentes freqüentemente se voltam para outro mundo, a terra dos espíritos. Então, uma de nossas tarefas está em ancorá-los no presente, neste lugar e neste momento. Muitas vezes, os Theurges apreciam nosso estilo único de sabedoria, e estão mais do que dispostos em ouvir nossas palavras."

Meia Lua

"Em nosso desejo de assegurar a paz, temos os Meia Lua como aliados. Como eles normalmente são nossos líderes em tempos de paz, nós focamos muito de nossa atenção em seu comportamento. Ninguém admira um alfa que está sempre distante e separado dos outros. Então, os encorajamos a ouvir as palavras de seus subordinados, passando seu tempo entre seu povo ao invés de gastar esse tempo entre os anciões. Em algumas tribos, é função do Lua Nova provocar e atizar o Meia Lua a se superar: alguns o fazem com bom humor, outros com desafios e discussões. Basta isso para dizer que eles não comandariam tão bem se não fosse por nós. Entretanto, esse é um relacionamento desconfortável, com o tempo. Um Meia Lua pode não gostar de ser questionado ou de ter suas estratégias desfeitas. Portanto, devemos ter muito cuidado nos meios que usamos para cumprir nossos deveres."

Lua Mingnante

"Eu ouvi outros Lua Nova dizerem que os Galliards são grosseiros e exaltados. Bem, isso pode até ser verdade, mas até que vale a pena ouvir as palavras deles. Um Ragabash sempre precisa saber as últimas fofocas e histórias, para entender o ambiente das seitas e tribos. Agora, eu preciso dizer que é particularmente divertido dar corda para os egos inflados dos Dançarinos da Lua, mas lembre-se das suas garras. Depois dos Lua Cheia, seu temperamento é o mais explosivo de todos."

Lua Cheia

"Os Lua Cheia são nossos opostos ou nós somos a próxima face deles no ciclo de Luna? Difícil dizer. Em muitos os casos, nós os encontramos raivosos, a fúria é forte demais dentro deles, para qualquer demonstração de razão ou discernimento... Mas, nós não somos um raça de guerreiros, gerada para caçar? Não podemos esperar deles qualquer coisa menor do que eles são. O que podemos fazer é servir como suas sombras lembrando-os de guardar um resquício de sabedoria em seus corações mesmo quando eles massacram nossos inimigos. Talvez seja por isso que Luna nos colocou lado a lado, como sombra e luz.

Zophia terminou seu relato e bebeu vigorosamente da garrafa que Eddie tinha aberto para ela.

"Uau," bufou Ian. "Deus. Isso foi... realmente legal."

"Zophia tem uma encantadora habilidade de contar histórias e um sotaque legal que não atrapalha, também." Replicou Andrea. "Mas não deixe ela te enganar; Ela não é Galliard"

“Talvez fui, em outra vida,” replicou a Presa de Prata. “Às vezes eu sonho com isso. Falando nisso, nós precisamos falar a ele sobre os Lua Nova e os espíritos. A educação de nenhum novato poderia ser completada de outra maneira.

O Outro Mundo

“Eu continuo com isso,” disse Eddie. “já que eu tenho alguns espíritos por aí me ajudando. Um excelente benefício de ser um Ragabash em um relacionamento com espíritos é que eles meio que te entendem. Eu penso que isso é quase uma coisa natural ou inata a eles. Alguns espíritos poder ser muito caprichosos, você sabe, e talvez por isso nós nos damos tão bem.”

“Eles costumam nos perdoar,” acrescentou Zophia, “pois eles não rejeitam o que significa ser um Lua Nova. Eles nos vêem como aquilo que nós somos, e admiram que nós não negamos nossos instintos fundamentais, mesmo quando os outros se irritam conosco.”

“Uma outra coisa a ser dita sobre os espíritos é que eles gostam de atenção, e, com exceção dos Theurges, nós somos os seus maiores puxa sacos,” disse Andrea. “Os típicos Ahroun estão rosnando e procurando alguma batalha, mas nós não nos importamos de sentar um pouco e conversar. Nós lembramos aquilo que os espíritos nos dizem, e guardamos seus segredos, criando um bom relacionamento entre nós.”

Ian estava perdido com tanta informação e se mostrou confuso, Andrea teve que rir. “Pobre Dançarino da Lua, talvez você devesse ter aprendido todos aqueles cantos e danças Gaélicas. Nós jogamos muita coisa sobre você, não jogamos?”

“Não, tudo bem. Eu apenas não tinha idéia sobre essas coisas. Não se preocupem, mas eu tenho que ir,” ele balançou sua cabeça.

“Claro, claro. Deixe-me pegar o meu laptop e irei com você. Ian, prazer em conhecê-lo. Não somos mais estranhos.” Disse Eddie dando um aceno.

“Sim, você precisa visitar nossa seita e contar um daqueles contos pelos quais sua tribo é tão famosa,” acrescentou Zophia. “Andrea vai levar você.”

“Levá-lo?” disse Andrea. “Porra, caras, nós planejávamos ir com vocês em suas pequenas sabotagens. Se vocês não se importarem, claro.” Zophia e Eddie levantaram as sobrançelas, e então o Andarilho do Asfalto deu de ombros.

“Vai ser bom ter mais um braço forte. Eu não espero problemas, mas nunca se sabe.”

Ian engoliu nervoso, mas não pode esconder a ânsia em sua voz. “Eu farei o que puder para ajudar.”

Andrea socou o ombro dele. “Nós sabemos disso, garoto. Vamos ver o que Eddie e Zophia têm em mente.”

“Nós ainda estamos no escuro,” respondeu Eddie, “mas não por muito tempo.” Ele retirou o sofisticado e fino laptop de sua mochila. Momentos depois, um programa de mapeamento mostrava parte de uma planta. “Esse é o esboço da Harmon Biolife Research Center.” Ou o que está nos arquivos do escritório de inspeção no

centro da cidade. Zophia e Eu suspeitamos que há mais do que aparece aos olhos.

“Um de nossos Parentes está esperando um filhote,” disse Zophia, “e ela foi enviada para lá para alguns ‘testes especiais’. Essa mulher, ela sabe bem pouco sobre os modos Garou, apenas que seus primos têm ‘modos esquisitos’. Nós queremos lhe ensinar mais, trazer ela para mais perto de nós, mas agora... ela pode ser um risco.”

“Independente disso, nós não achamos que tudo é aconchegante e confortável nessa empresa,” continuou Eddie. “Nós rastreamos várias mulheres de família sendo enviadas para lá para testes pré-natais, e quando elas retornam, elas estão um pouco diferentes. Nada que possamos apontar precisamente, mas o líder da minha seita e de Zophia querem algumas informações de dentro, agora que envolve um Parente. Então vamos fazer um reconhecimento. Hoje, eles fecham às cinco, então nós pensamos que seria a hora perfeita.” Ele apontou para seu relógio. “Já são sete, e está ficando escuro mais cedo nessa época do ano.”

Andrea tirou sua jaqueta e apontou para Ian. “Livre-se de tudo que não for dedicado. Parece que vamos dar uma caminhada.”

Eddie se levantou e abriu a porta que dava para seu banheiro. Um grande espelho ficava pendurado atrás da porta. “Talvez isso faça ficar mais fácil, se você ainda for novo nisso, Ian. Nós vamos na frente, você e Andrea nos dão cobertura.” Ele manteve seu laptop com ele, Ian notou. Zophia já havia retirado suas roupas e rapidamente, de uma maneira prática, transformou-se em um forte e platinado lobo branco com brilhantes olhos azuis. Ela olhou para o espelho, Eddie logo atrás dela. Andrea apontou para que Ian seguisse.

Nunca vou me acostumar com isso, ele pensou, sentindo o frio da passagem entre mundos. Ele chegou no prédio de Eddie, agora um reflexo de paredes e computadores, cobertos por teias. Espíritos com várias pernas e olhos verdes brilhantes olhavam para ele, e o Galliard ficou satisfeito em correr atrás dos outros e sair daquele lugar.

Eles caminharam pelas ruas de Nova Orleans, e Ian percebeu que muitos prédios pareciam bastante sólidos. Ao observar seu olhar, Andrea falou. “É um lugar antigo. Preste atenção por onde anda; nem tudo por aqui é bonito e maravilhoso.”

Depois de algum tempo, eles estavam diante de um prédio que brilhava com uma pálida luz. Teias de aranha o cobriam, e Ian viu mais das horrendas aranhas do que viu no prédio de Eddie.

“É aqui,” resmungou o Andarilho do Asfalto. “Vamos checar o perímetro e nos encontrar do outro lado.” Eles se separaram em duas duplas e percorreram cuidadosamente os arredores da empresa. Ian estava tanto desapontado quanto aliviado em perceber que nada parecia fora do esperado enquanto seguia André e mantinha seus olhos atentos. Pouco minutos depois, eles se reagruparam.

“Sem guardas. Sem perigo,” sussurrou Zophia. “Vamos entrar?”

Eddie franziu a testa. “Parece muito simples e fácil. Mas, pro diabo. Deixe-me tomar conta de algo rapidinho.” Ele abriu sua mochila e tirou o laptop. O laptop zuniu brevemente, e Ian viu algumas centelhas ao redor do prédio. “Aqui, isso vai nos dar alguns minutos sem ter que preocupar com as malditas câmeras. Fiquem próximos.” Rapidamente, ele se moveu para uma porta lateral, e então desapareceu, Zophia e Andrea o seguindo.

Ian levou alguns segundos para seguir, e quando ele sentiu o vento do mundo real mexer nos seus cabelos, Eddie já tinha aberto a porta que ficava no lado sudoeste do prédio. *Merda, isso foi rápido*, pensou Ian. Ele percebeu que as dobradiças da porta tinham sido arrancadas.

Zophia farejou o ar e então sussurrou, “Cheiro da Weaver.” Ela atravessou o solado da porta e pisou vagarosamente no hall à direita deles. Eddie olhou à sua volta e seguiu, parando momentaneamente diante de uma porta.

“Esperem. Aqui é um laboratório. Eu quero checá-lo.” Ele sussurrou algo para a porta, e em poucos segundos, ela se abriu. Os quatro se viram em um pesadelo.

Armazenados em gigantescos frascos estavam ovos inchados, transparentes, que continham algo que parecia ser fetos — coisas deformadas com vários membros e órgãos. Ian teve que engolir o vômito.

“Oh, merda,” disse Eddie. “Eu acho que nós temos um problema aqui. Deixe-me pegar alguns discos, e nós voltamos e falamos com a seita que esse lugar precisa ser derrubado.” Ele foi para um dos computadores presentes quando, de repente, uma porta do outro lado da sala abriu de uma vez. Dois homens vestidos em uniformes da segurança armada entraram na sala, apontando o que parecia submetralhadoras para os lobisomens.

Zophia gritou e saltou em um deles, atacando sua garganta. O outro apontou e disparou em Eddie, que deixou um grito escapar enquanto seu corpo crescia para a gigantesca forma homem-lobo, com pêlos branco e brilhantes olhos escarlates. Ele demonstrou dor quando uma das balas o acertou.

“Prata!” ele rugiu. “Matem-nos!”

Andrea deu um aviso a Ian. “Eles sabem de nós, estão armados com prata. Derrube-os rapidamente.” Ele então deu um grito, como um pássaro, um ganso talvez, e o homem que atirou em Eddie subitamente caiu no chão, se contorcendo em um tipo de ataque, espumando pela boca e cuspidando em si mesmo. Ian não hesitou; ele saltou sobre o homem e começou a espancá-lo, quase que feliz com isso. Sangue espirrou de onde Zophia estava ocupadamente rasgando a laringe do homem sobre o qual ela saltou, mas em seus movimentos finais, ele deu um tiro que acertou bem em sua barriga. Gemendo de dor, ela largou o corpo dele e deu alguns passos vacilantes. Levou a Eddie apenas um único passo para alcançá-la e

agarrá-la, como se a loba prateada não pesasse nada em seus imensos braços. Com sua mão livre, ele agarrou uma pilha de discos de computador que ele viu em uma das estantes.

“Saíam daqui,” ele disse. “Eu estou bem. Eu levo ela.” Sua garganta balbuciava as palavras, mas Ian podia entendê-las bem o suficiente. Andrea o empurrou rumo ao objeto brilhante na parede que segurava o papel higiênico, e antes que ele percebesse, ele estava no mundo das sombras de novo. Eddie já havia passado, e ele estava correndo tão rápido ele podia pelo caminho que eles vieram. Ofegando, eles saíram do perímetro do prédio, se esquivando das aranhas que agora estavam despertas e alertas graças ao cheiro de sangue. Apenas quando eles estavam alguns quarteirões de distância que eles diminuíram o passo.

“Merda!” xingou Eddie. “Como eles sabiam que nós estávamos por lá?”

“Eu acho que tem mais coisa do que salta aos olhos,” resmungou Andrea, “especialmente por eles terem conseguido manter aquela merda fora do seu alcance, e deram alguns bons tiros com munição de prata.” Ela acariciou Zophia. “Como ela está?”

Para a surpresa de todos, a loba falou com voz baixa. “Tudo bem. Me coloquem no chão.” Todos eles arregalaram os olhos enquanto ela ficava de pé, um pouco vacilante mas ainda em pé, e cuspiu um pouco de erva. “Meu dia de sorte. Eu trouxe minha própria medicação.” Zophia lambeu a ferida que tinha parado de sangrar, logo acima de seus quadris. “Ai.”

Eddie usava novamente sua forma humana. “Cacete, você me assustou! Eu achei que você tinha morrido.”

Zophia segurou a dor um pouco. “Não é o primeiro. Nem o último. Casa, agora.”

• • •

Mais tarde naquela noite, Andrea e Ian caminharam de volta ao carro, onde o Galliard se surpreendeu ao perceber que ninguém havia se incomodado com o carro. Sua amiga deu a ele uma piscadela enquanto ela entrou e girou a chave, e Ian podia jurar que ela tirou uns insetos da maçaneta da porta. Ela arrancou e foi rumo à seita.

“Você foi bem, garoto, para seu primeiro ataque com alguns Lua Nova. Gostei de você ter estado na batalha.”

Ian resmungou. “Por que nós não voltamos, e acabamos com eles?”

“Bem... era o chamado de Eddie, e ele queria mais juntar informação do que chutar traseiros. Mas fique tranquilo, nós não terminamos com aquele lugar ainda. Algumas vezes, nós temos que recuar, pensar melhor, antes de forjar um bom plano. Pelo menos, é no que nós, Ragabash, acreditamos. Ele irá ver aqueles discos e passar a informação. E então, nós voltamos lá e limpamos o lugar. Armados com detalhes, nós podemos fazer um trabalho muito melhor do que simplesmente tentar exterminá-los.”

Nós Mesmos

Eles dirigiram por um longo tempo em silêncio. Não

era um dia tão ruim, pensou o Fianna. Ele tinha conhecido um Andarilho do Asfalto e uma Presa de Prata, ambos mais ou menos como ele havia presumido. Por alguma razão, Ian pensava que a ativa Presa de Prata não falaria com uma humilde Roedora de Ossos, mas Zophia parecia ter uma afeição sincera por Andrea. Do mesmo modo, ele pensava que o Andarilho do Asfalto estaria coberto por arames e eletrodos ou algo do tipo, mas Eddie parecia um tanto normal, apesar de ser um impuro. Tudo ainda era estranho para ele. A oportunidade de libertar um pouco de sua fúria no homem que atirara em Eddie havia lhe dado um arrepio de prazer, e ele se surpreendeu ao descobrir que queria voltar e fazer algo mais danoso a ele.

“Um centavo pelos seus pensamentos, garoto.” A voz suave de Andrea interrompeu seus devaneios.

“Nada demais,” Ian respondeu. “Obrigado por me deixar falar com alguns Lua Nova. Eles eram muito legais. E por me deixar fazer parte de alguma coisa.”

“Imaginei que gostaria deles. Sem dúvida, não é coincidência eu também querer que você conhecesse um lupino e um impuro. Eu sei que você conheceu alguns na seita, mas eram todos Fianna. Fora de sua tribo, as coisas podem ser bem diferentes. Se você vai servir sua matilha como um mensageiro, essa carinha bonita e essa língua doce só vão lhe manter afastado.” Ela suspirou. “Minha questão não é sobre ser apenas lobo ou humano. É sobre ser lobo e humano. Talvez não entendamos a coisa de equilíbrio perfeito tão bem quanto um Philodox, mas você gasta algum tempo observando quaisquer das três raças. Na natureza, os lobos brincam entre si, como filhotes e até mesmo como adultos. Eles gostam de se divertir, e a astúcia faz parte do seu estilo de vida. O mesmo vale para os humanos, e embora eu saiba que realmente não seja do feitio dos Fianna, acho que você deveria olhar para os impuros, também. A maioria deles necessita de uma pequena alegria e de risadas. Gaia sabe o quanto isso é raro em suas vidas. Então, jovem Dançarino da Lua, faça a esta velha mentora um favor, me prometa que pelo menos uma vez em sua vida, cantará uma canção alegre para um impuro arruinado.”

Ian acenou com a cabeça. “Eu prometo.”

“Justo.” A conversa cessou por um longo período de tempo, mas assim que passaram para a estrada de terra batida que se estendia até o caern, ela falou novamente. Ian poderia não estar certo, mas achou ter ouvido algo de estranho na voz dela, um tremor talvez, ou uma nota de melancolia. Então ela prosseguiu.

“Blaze me contou um pouco sobre você, Brilho-nos-Olhos. Quando retornou de seu Ritual de Passagem, ela disse que Dana confidenciou para ela em um sonho. Eu não sei a história toda, mas pelo que ficou subentendido, eu acho que você será um dos grandiosos. Faça-me outro favor, hum? Quando estiver liderando uma grande matilha e fazendo feitos grandiosos, cante uma canção para mim. Recorde minhas façanhas, grandes e pequenas da mesma maneira. Não se esqueça que passamos mais de

um dia de diversão na Nova Orleans.” Com isso, sua seriedade se foi, o olhar sóbrio de repente brilhou com vida e risadas.

A Galliard, *Enfrenta-o-Perigo*, encarou o fogo silenciosamente por um momento enquanto se preparava para concluir a narração. “Aqui neste mesmo caern, há não muitas luas atrás, meu mentor me deu a klaive que um dia pertenceu a Andrea. Ele a descreveu como a que possuía ‘a destreza de um guerreiro, a paciência de um juiz, e a habilidade com as palavras de um Dançarino da Lua.’ Eu o ouvi falar sobre outras tribos, outros augúrios, outros metamorfos, até mesmo da própria Andrea, e eu sei que ele se mantém na tradição de ensinar o que ela lhe ensinou. Mas o que Brilho-nos-Olhos não foi capaz de afirmar era como ele a amava como sua própria irmã, e que tinha tentado durante muitos meses declamar um conto de sua glória, sua honra e sabedoria, porém sentia a dor muito profundamente. Eu sentia a dor dele pela sua morte, e eu pensei muito em como poderia prestar homenagem à memória dela. Minha narração foi apenas um breve vislumbre na vida desta Lua Nova, mas talvez possa ser uma porta aberta para convidar nosso estimado ancião a começar sua própria história, sua própria cura.”

Um silêncio firme e penetrante abateu-se ao redor do círculo naquele momento, e Erin permaneceu quieta como se visse um vulto em movimento ficando de pé a sua frente. Ela havia ultrapassado seus limites?

Um golpe de vista percebeu um semblante robusto olhando fixamente do alto de seu cicatrizado e musculoso corpo. Mas mesmo com a cabeça instintivamente imersa em busca de justificativas, ela viu que não era fúria que contorcia a face da criatura, mas aflição.

“Você me honra com o conto de uma Dançarino da Lua,” ele sussurrou para sua aluna, “agora me resuma a uma reprovação de um Sem Lua.” Ele acenou em negação, então observou, enquanto examinava a assembléia através de olhos vigilantes. “É como ela diz, embora eu acredite que ninguém fora da minha antiga seita conheça a história da vida e morte dela. Conforme as luas se estendiam pelos anos, eu acumulei a memória dos Sem-Lua, não compartilhando nada da grandeza dela, e isso é um dos três grandes pecados de um Dançarino da Lua.

“Eu ouvi a morte uivar muitas vezes em minha vida, mas quando ela uivou para a minha primeira professora foi como prata afiada. Na minha dor, eu não tive a coragem de declarar...” ele pausou, curvou a cabeça, antes de continuar. “Eu desonrei seu espírito, enfraqueci sua memória. Mas,” a voz dele tornou-se mais potente, “minha promessa ainda não foi quebrada. Eu juro perante todos vocês, da próxima vez que nos encontrarmos, uivaremos para Andrea, Sorri-Para-A-Madrugada!”

Jogos e Diversão:

Perspectivas do Narrador

Nunca-Sábia, a Lua Nova, caminhou pelo prado, momentos antes de amanhecer, seu sorriso largo esticou-se mais que o habitual, apesar da boca cheia. Sua companheira de matilha Dançarino da Lua conhecia o seu jeito de burlar uma narração, e ela estava obstinada a desenterrar a sujeira... uma vez que ela sabia onde estava o que deveria encontrar, e aonde procurar. Erin sabia que era melhor perguntar aonde Nunca-Sábia adquiriu a informação, porém teve que aprender a seguir as pistas que ela deixou. Um favor coletado em Nova Orleans, uma visita à seita Bayou Endormi, algumas escutas judiciosas... e agora uma velha ferida poderia cicatrizar, a seita teria um nome novo para inspirar e um espírito poderia descansar um pouco mais aliviado. Encontrando um local apropriado, a Lua Nova lupina cavou no fresco solo pedregoso. No momento o nascer do sol transfigurava as nuvens acima em chamas, ela jogou a bota de caubói rasgada e manchada no buraco e rapidamente preencheu a abertura, tapando-a com uma dança circular. Ela uivou uma vez, e esticou sua cabeça. À distância, ela teve certeza de escutar um fraco uivo de resposta que acabou e terminou em uma sincera risada. Sorrindo ainda mais, a Lua Nova retornou a seus companheiros de matilha, empolgada pela noção de que alguns professores não aceitam a morte como uma resposta.

Bem-vindo ao um tanto quanto louco e ilógico mundo dos Ragabash, um lugar onde bons jogadores e Narradores engenhosos podem trazer alguns sorrisos para o normalmente severo mundo dos Lobisomens, assim como provocar algumas reflexões também. Jogar com um Lua Nova permite um conjunto singular de desafios e recompensas. Aqui estão algumas diretrizes para os Narradores apresentarem o que há de melhor nos Ragabash para todos os jogadores.

Resistindo à Síndrome dos Tolos

A maior armadilha na qual os jogadores e Narradores podem cair é tratar os Ragabash como algum tipo tolo divertido e idiota. Sim, certamente é verdade que este augúrio tem o dever e a obrigação de trazer humor e aliviar a tensão, mas isso não quer dizer que ele tenha que agir intencionalmente como um estúpido o tempo todo. Na verdade, essas são obrigações secundárias, na melhor das hipóteses. Ser alegre e travesso não é sinônimo de se fazer de bobo; de fato, muitos atores dizem que fazer comédia é muito mais difícil e requer um pensamento muito mais pé no chão do que drama. Sendo assim, como equilibrar leviandade e as lições que os Ragabash são conduzidos a ensinar?

Em primeiro lugar, dispense algum tempo para falar com o jogador que quer experimentar um Lua Nova. Pergunte como ele prevê o personagem na matilha e na

história como um todo. O desafio a propor alguns exemplos ou idéias do que ele gostaria que o personagem fizesse dentro do grupo. Como Narrador, crie algumas situações onde ele possa tentar usar o humor assim como um Ragabash usaria, como meio de trazer um novo modo de pensar, mantendo a paz ou acalmando temperamentos.

Perguntas Encorajadoras

O papel tradicional do Ragabash é servir como um “questionador dos modos”. Furto e trapaça têm um lugar importante em suas vidas, mas a responsabilidade fundamental do Ragabash é desafiar suposições e trazer novas idéias. Um bom exemplo literário é Odisseu (chamado de Ulisses pelos romanos). Ele não era comediante — era um tipo de pensador revolucionário. Sem dúvida, foi trapaça esconder um bando de gregos em um Cavalo de Tróia, mas havia mais sabedoria ali do que humor. Este pode ser um modo realmente útil para um jogador novo se envolver. Talvez o líder da seita tenha nomeado o Lua Nova à matilha dos jogadores como um meio de instigar-lhes em alguma ação e os manter agindo contra a Wyrn ou a Weaver. Em outras palavras, o Ragabash pode acender o entusiasmo em seus alvos e os manter agindo. Narradores inteligentes também podem usar os Ragabash para envolver os outros jogadores em vários ganchos de história pondo um fim na pulga atrás da orelha do Lua Nova. Se ele ouvir rumores sobre fomori perambulando em volta do local de alimentação, ele pode passar a informação para sua matilha... e a aventura se inicia.

Quando Não Funciona

Indiscutivelmente, o Ragabash é um dos augúrios mais difícil de se interpretar bem. Apesar de que eles possam possuir importantes posições na seita, é incomum que eles sejam os melhores líderes ou os mais bravos guerreiros. Alguns jogadores alegam-se com a chance de interpretar um personagem sem todas as responsabilidades de estar na frente de toda luta ou assembléia; há muito para ser dito sobre ficar ativo de outras formas além de atacar inimigos e planejar o futuro. Porém, muitos jogadores podem não ter paciência ou a sutileza de fazer justiça aos Ragabash. Eles podem dizer que esse augúrio não encaixa muito bem com eles... ou você pode chegar à mesma conclusão. Considere também o tipo de crônica que você tem nas mãos. Uma que é uma combinação de “tipos” de aventuras provavelmente tem mais a oferecer ao Ragabash do que um “matar e pilhar” semanal.

Algumas opções estão disponíveis. Se o jogador gosta do personagem, mas não do augúrio, sempre há o Ritual de Renúncia. Com a mudança para qualquer outro augúrio, existirá certa quantidade de escárnio e desconfiança associadas com tal feito, não será o menor deles os problemas com Luna que surgiram da rejeição das vontades dela. Outra possibilidade é permitir o jogador a recomençar com um personagem que seja mais de seu agrado e interesse. O que quer que você decida,

tente fazer uma escolha que encaixe com o jogador, com o grupo de jogadores e com a crônica.

Arquétipos

Talvez mais do que os outros augúrios, o Ragabash possui uma imagem pré-definida, de um palhaço, trapaceiro e comediante. Na realidade, ele é muito mais complexo do que isso. Aqui está uma apresentação tanto da imagem típica como dos outros caminhos que o Lua Nova pode seguir.

O Líder de Oposição Interna

O Líder de Oposição Interna (LOI) assume seu papel como “questionador dos modos” muito seriamente. Ele não tenta virar o lobo líder, mas para alguém de fora, certamente parece que sim. Toda vez que o líder faz uma proposta ou mostra um plano, esse Ragabash está bem aos seus calcanhares para mostrar as falhas. Ele exaure vários cenários para enxergar todas as possibilidades — e então ele as descreve repetidamente em detalhes. Note que o LOI não é desrespeitoso, mas ele sem dúvida não tem medo de se levantar e mostrar seus pontos de vista.

O que o LOI precisa é de um pouco mais de tato. Suas idéias geralmente são excelentes, e suas intenções são verdadeiras; graças à sua perspicácia, muitos de sua matilha e seita sobreviveram a situações potencialmente mortais. Mas ele descobrirá que mais dos anciões iriam recebê-lo bem se ele não fosse tão unilateral e não se impusesse tanto; no geral, ele está tão ocupado

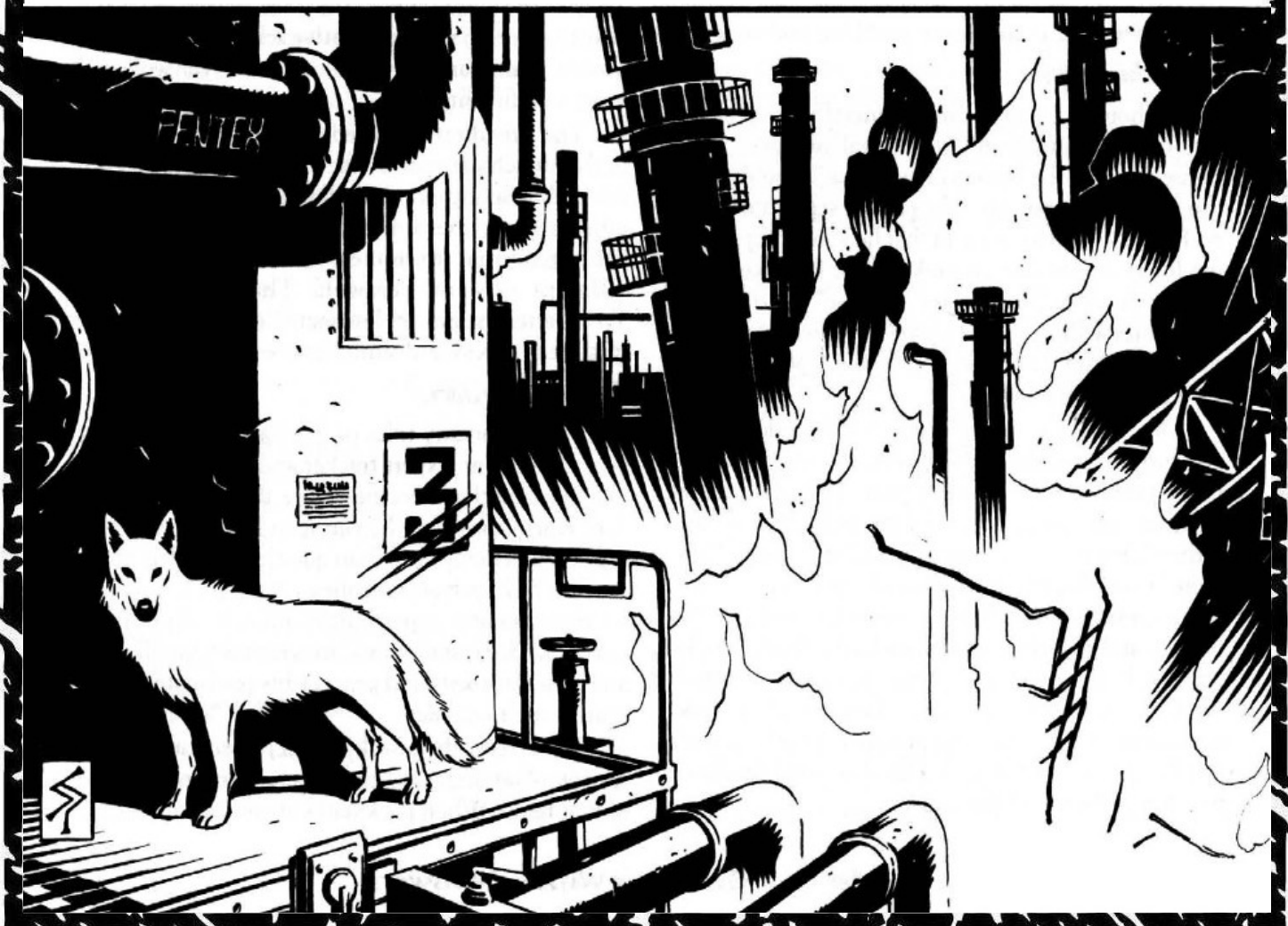
apontando as falhas de uma estratégia que se esquece de comentar as partes boas.

O LOI nascido no ciclo minguante da lua é um pessimista. Ele ainda tem um senso de humor e um raciocínio afiado, mas nos momentos cruciais seu humor varia. Ele é mais do tipo que resmunga e diz “Eu te disse”. Por contraste, o LOI do ciclo crescente é um ambicioso; ele às vezes pensa três passos à frente e espera que todos o acompanhem. É difícil de se enfurecer com alguém tão entusiasmado, mesmo quando ele está mostrando problemas e erros.

O Apaziguador

Apesar da manutenção da paz geralmente ser a prerrogativa dos Meia Lua, esse Ragabash assume o papel de carregar o fardo dos problemas de todos, e assim manter a harmonia da matilha ou seita intacta. Ele é tanto lastimoso quanto impressionante porque está sempre se desculpendo pelos erros de todos. O Apaziguador é também um “sofredor por uma causa” já que ele está disposto algumas vezes a assumir a culpa pelas transgressões dos outros para manter a seita ou matilha no rumo certo — o clássico lobo ômega.

Geralmente, o resto dos lobisomens não tem nada contra o Apaziguador. Mas eles sem dúvida o respeitariam mais se ele tivesse mais determinação e se erguesse e defendesse suas crenças e pontos de vista do que apenas tentasse acalmar humores conturbados. Para ser melhor sucedido, o Apaziguador necessita



desenvolver uma espinha e também a sabedoria de saber quando ser humilde e quando defender o que ele acha que é certo e justo. Ao invés de sempre pedir por perdão pelos outros, ele precisa ser mais ativo em fazer com que aqueles que discordam trabalhem entre eles, com o Apaziguador servindo como um mediador que mantém as coisas amenas.

O Apaziguador do ciclo crescente da lua surpreende alguns lobisomens como falsamente animado. Ele está sempre com um rosto feliz, mesmo nas piores situações, e sempre disposto a suportar raivosos safanões quando outros ficam frustrados com seus espíritos sempre felizes. O Apaziguador nascido sobre o ciclo minguante da lua é mais melancólico. Ele se culpa por coisas que deram errado e é um disposto bode expiatório. Apesar de sua atitude reduzir as tensões, seus companheiros de seita estão definitivamente cheios de sua depressão e melancolia.

O Inovador

O Inovador é o mais moderno “da vanguarda” dentre os lobisomens. Sua idéia de deixar as coisas a salvo é um pouco radical, em tudo desde práticas sociais até o tempo ocioso que passa na seita. Claro que ele não quebra nenhuma das tradições sagradas, mas ele está disposto a encontrar novas maneiras de fazer as coisas. Por exemplo, ele pode propor que todos os cargos da seita sejam compostos por Lua Nova por um mês, para ver se algum inovação surge, ou que o Ahroun que vem até ele para um Ritual da Conquista parta em uma busca espiritual.

Geralmente, o Inovador tem grandes idéias, mas sua reputação como Ragabash e um pouco da esquisitice trabalha contra ele. Lobisomens são firmes em suas tradições e muitos são relutantes em considerar novas formas de pensar. Para ganhar confiança e respeito, o Inovador não precisa apenas aparecer com planos inovadores, ele também deve servir como exemplo e mostrar que podem servir e trabalhar a um propósito útil.

O Inovador nascido sobre o ciclo minguante acha muito mais fácil quebrar as regras do que o nascido no ciclo crescente. Ele não irá necessariamente desafiar a Lítania, mas ele não tem medo de questioná-la abertamente e sugerir que ela foi criada em outro tempo, para um outro tipo de lobisomem. O Inovador do ciclo crescente se foca em problemas menos sagrados, tais como o tratamento dado a Parentes ou o relacionamento entre tribos.

O Batedor Sorrateiro

O papel secundário do Ragabash por muito tempo foi de um rastreador e infiltrador experiente; à medida que a situação dos Garou se torna mais desesperada nesses anos sombrios, muitos Lua Nova passam mais tempo como batedores atrás das linhas inimigas do que questionando os anciões no caern. O Ragabash corre à frente da matilha, prestando atenção em obstáculos e oportunidades; ele entra e sai de instalações bem guardadas, trazendo informações e bugigangas e

equipamentos roubados para seus companheiros de matilha usarem contra seus inimigos.

Algumas vezes, o Batedor Sorrateiro fica tão preso no papel de espião, que ele se esquece do quadro geral e da tarefa que se segue. Quando os companheiros de matilha estão esperando ansiosamente por informações vitais, ele pode estar juntando mais coisa do que realmente é necessário. Para ser o mais prestativo para sua matilha, o Batedor Sorrateiro precisa de um pouco mais de foco e de auto-disciplina.

Quando um Garou nascido no ciclo crescente serve como um batedor, ele *realmente* assume o papel, infiltrando-se nas fileiras adversárias e, dependendo da tribo, usando vários equipamentos high-tech e bugigangas. O nascido no ciclo minguante parece gostar de infligir dano colateral mais do que os outros, e mais do que constantemente, suas missões de batedor terminam com um pouco de sangue derramado, normalmente do lado do inimigo. Alguns Ragabash do ciclo minguante possuem “cartões de visitas” registrados que são um tipo de assinatura que eles deixam quando executam suas destruições.

O Trapaceiro Típico

Negar que a reputação do Ragabash como trapaceiro e comediante é merecida é um descrédito ao papel destinado por Luna para o augúrio. Mitos e lendas estão repletos de exemplos de trapaceiros que, com suas peças, compartilharam grande sabedoria. Para os Nórdicos existe Loki; para as várias tribos nativas americanas temos a Raposa, o Coiote e a Gralha. O Trapaceiro Típico carrega essa grande tradição. Com suas trapaças, ele mostra a matilha novos meios de lidar com um problema. Sua risada pode aliviar o fardo da tristeza, e sua disposição em servir como um bode expiatório alivia tensões.

Claro que, todas essas trapaças fazem como que os outros fiquem cautelosos com o Ragabash. Membros da seita às vezes não sabem dizer quando ele está tentando ser sério ou sincero, então eles voltam ao estereótipo para saber como reagir. Quando conhecem um Ragabash pela primeira vez, os outros fazem suposições sobre seu comportamento, e provavelmente existem alguns fragmentos de desconfiança escondidos abaixo da superfície. A tarefa do Trapaceiro Típico é permanecer fiel a ele mesmo e a suas funções na sociedade Garou enquanto convence os outros de que ele pode e irá ser carrancudo e sério quando tal humor for verdadeiramente necessário.

Se o Trapaceiro Típico é nascido no ciclo crescente da lua nova, ele é mais contente e feliz. Suas trapaças e peças são de boa natureza e normalmente não envolvem nada terrivelmente mau ou secreto. O Trapaceiro do ciclo minguante possui um senso de humor mais sinistro. Suas trapaças são brutas e grossas, e ao invés de gentilmente ensinar uma lição ou compartilhar sabedoria, ele não está acima de ameaças e intimidação para mostrar seu ponto.

Novos Dons de Ragabash

• **Silenciar (Nível Um)** — Apesar de os Ragabash serem professores, uma coisa eles nem sempre podem ensinar, é quando manter a boca fechada. Às vezes algum impulsivo Ahroun diz algo infeliz sobre outro grandioso Ahroun, ou talvez um filhote tagarela está prestes a revelar muitas coisas sobre o que ele sabe. Nesses casos, este Dom age como um silenciador temporário. Ele faz o alvo esquecer as palavras, perder sua linha de raciocínio ou cria uma distração temporária. Além de evitar que amigos digam coisas estúpidas, o Dom pode também ser usado contra insultos de inimigos ou contra fomori chamado por reforços. Por causa do vínculo entre os membros da matilha, esse Dom é usado mais facilmente com eles — afinal de contas, isso foi feito pra um bem maior, certo? Um espírito-do-sabiá ensina esse Dom.

Sistema: O Jogador testa Raciocínio + Lábia (Dificuldade igual ao Raciocínio do alvo + 4; para companheiros de matilha, reduza a dificuldade em um); Cada sucesso silencia o alvo por um turno, impedindo-o de manter qualquer comunicação verbal (entretanto, outras formas de comunicação, como a linguagem de sinais e a escrita, ainda são possíveis).

• **Ímã Trapaceiro (Nível Dois)** — Conhecido como “Dom do Chute-me” pelos particularmente irreverentes Lua Nova, esse Dom cria um ímã espiritual em uma área ao redor de um alvo inconsciente do Dom, atraindo para o local espíritos baderneiros. Apesar de brincadeiras letais estarem fora dos limites, qualquer outra coisa é válida: itens são movidos ou perdidos temporariamente, o alvo pode ser cercado por espíritos brincalhões na Umbra, ou momentaneamente perder seu caminho num território familiar. O ímã não pode ser removido ou escondido (o alvo não pode vê-lo, embora todos os espíritos e Garou perceptivos possam), embora uma vítima convincente ou sortuda seja capaz de “comprar sua liberdade” com os espíritos com o apropriado chimage. Esse Dom é ensinado por qualquer espírito trapaceiro.

Sistema: O Ragabash gasta um ponto de Gnose e toca o alvo (um tapa nas costas ou um aperto de mão funcionam tão bem quanto um soco). O jogador testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade é o Posto do alvo + 2; dificuldade 5 para não Metamorfo). Os efeitos do Dom duram um dia por sucesso. Uma falha crítica joga o efeito contra o Ragabash. (o infeliz faz o teste contra si mesmo para determinar quanto tempo será atormentado pelos espíritos e uma falha crítica nesse segundo teste faz os efeitos durarem um mês lunar inteiro). Até mesmo os espíritos concordam que há brincadeiras que vão longe demais. O Ragabash que usar esse Dom mais de uma vez por mês Lunar, ou contra um mesmo indivíduo mais de uma vez por sessão, corre o risco de se tornar alvo da atenção dos espíritos (subtraia um sucesso da Parada de Dados a cada uso consecutivo desse Dom).

• **Língua nos Dentes (Nível Dois)** — Sentir a verdade, costuma fazer parte das funções de um Meia

Lua, mas os trapaceiros são peritos em obter admissões de culpa, sempre de forma accidental. Durante uma conversa (acalorada, ou qualquer outra), o usuário desse Dom pode fazer o alvo accidentalmente dizer aquilo que ele deseja esconder (“Claro que eu tenho tudo a ver com a morte dele... quero dizer, não tenho nada com isso” ou “O colar não está aqui, procure onde desejar, mas não perca tempo no escritório. Seria muito óbvio.”) A falha do alvo pode despertar imediatamente mentes suspeitosas, mas ele pode atraparlar o alvo o bastante para causar uma real admissão de culpa, como uma confissão ou um ataque. Este Dom é ensinado por um Gaffling do Falcão ou por um espírito-da-verdade.

Sistema: O Ragabash deve estar em uma conversa com o alvo relacionado a suas suspeitas sobre o crime ou a ação. O jogador e o alvo fazem um teste resistido de Manipulação + Lábia, dificuldade igual a Força de Vontade do oponente. Um sucesso permite uma sutil informação, apenas confirmando uma suspeita já existente. Cinco sucessos fazem o alvo contar qualquer informação condenável, sem poder esconder nada.

• **Impunidade (Nível Três)** — Um dos trabalhos de um Ragabash é ser o porta-voz de verdades incômodas. Infelizmente, nem todos toleram essa função e muitas vezes os que mais precisam ouvir a verdade, são aqueles que menos demonstram vontade em fazê-lo. Os Lua Nova devem ser rápidos para evitar a fúria de um ancião que está sendo repreendido por um subordinado. Com esse Dom, o Garou pode dizer a um respeitado líder que ele ferrou tudo, sem se tornar um mensageiro morto. O Dom é ensinado por um espírito-do-gato.

Sistema: Se for bem sucedido num teste de Carisma + Lábia (dificuldade 6), o Ragabash pode evitar as piores repercussões dos seus discursos. O alvo precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6 mais os sucessos do Lua Nova) para punir, ou atacar o orador pelo resto da cena. Cada tentativa de usar esse Dom em um mesmo período lunar, adiciona +1 a dificuldade do Ragabash. Note que tudo o que o Ragabash disser tem que ser clara e nitidamente verdade do seu ponto de vista — mentiras ou duplos sentidos não são possíveis. Por exemplo. “Seu sobrinho quebrou a Litanía”, funcionaria se o Garou mencionado tivesse devorado um guarda, mas não se ele houvesse fracassado em respeitar um território dos Dançarinos da Espinal Negra. (Isso é uma simples opinião, e assim como “Você é um grande idiota”, só é aceitável se for sincero). O Narrado dá a palavra final. Se o Ragabash fizer mau uso desse Dom, ele não apenas perceberá após ter falado, como o Gato tornará sua falha vidente.

• **O Suspeito Comum (Nível Três)** — Os desconfiados Ragabash às vezes precisam colocar uma marca em alguém, seja para saber a localização de um filhote ou rastrear um agente do governo suspeito. O Suspeito Comum permite ao usuário ter uma idéia geral da localização de vários suspeitos a qualquer momento. Um espírito da coruja ou um espírito urbano da Sabedoria ensina esse Dom.

Sistema: O Ragabash pode colocar uma marca em um número de indivíduos igual a seu valor de Gnose. Para escolher o alvo, o Lua Nova precisa, ou ter uma visão desobstruída ou ter um forte rastro com o cheiro do alvo e fazer um teste de Gnose (dificuldade 7). Se bem sucedido, ele precisa gastar um ponto de Gnose e se concentrar por três turnos. (o jogador rola Percepção + Enigmas, dificuldade 8 para alvos físicos e o valor de Gnose para espíritos). O Ragabash pode sentir a direção geral de um alvo. Sucessos aumentam a precisão: um sucesso diria “Sudoeste, a dois quilômetros ou três”, enquanto cinco sucessos mostraria “Sudoeste, 2km, na varanda de sua casa”. Se o Garou já tiver o número máximo de alvos, ele deve “abandonar” um antes de adquirir outro.

- **Temporada de Loucura (Nível Quatro)** — Existe uma pequena linha entre um humor insano e o precipício da loucura. A compreensão desse limite por parte do Lua Nova o permite fazer com que seus inimigos cheguem perto da loucura. Apesar desse Dom não fazer nenhum dano real à vítima, ele pode fazer dela um objeto de escárnio e zombaria... e dar uma quantidade de respeito ao Ragabash que usá-lo. Qualquer espírito de Luna ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste resistido de Manipulação + Lábia contra a Força de Vontade do alvo. Um sucesso faz com que a vítima se torne desarticulada e tenha ataques de loucura por um número de turnos igual à Gnose do Ragabash; três sucessos fazem a loucura durar pelo restante da cena. À discrição do Narrador, quatro ou mais sucessos podem colocar a vítima em um estado incoerente por um período ainda maior.

- **Trocar a Lua (Nível Cinco)** — Esse Dom essencialmente faz um lobisomem “caminhar através dos pés de outra pessoa”. Por um curto período de tempo, o Lua Nova pode alterar o augúrio de outro lobisomem, para qualquer outro que ele considerar apropriado. Qualquer espírito de Luna pode ensinar esse Dom.

Sistema: O Ragabash gasta um ponto de Força de Vontade e o jogador testa Manipulação + Instinto Primitivo. Para cada sucesso, o alvo deve ficar um dia com seu novo augúrio. O Ragabash pode terminar os efeitos previamente, se assim desejar. O alvo perde acesso aos Dons específicos do Augúrio, ganha ou perde pontos temporários de Fúria, trazendo sua base para o mínimo do augúrio apropriado e, repentinamente sente-se influenciado a pensar pelos deveres de seu novo augúrio. Por exemplo, se um Ragabash altera um Ahroun em um Philodox, ele começará a tentar dar o exemplo, sentindo um impulso em amenizar disputas, e trazendo coisas para o seu julgamento. (uma oportunidade de interpretações engraçadas e criativas). Os Lua Nova de posto avançado usam esse Dom para ensinar uma lição para aqueles que assumem o papel de seu augúrio muito severamente, o que pode *realmente* ser efetivo ao mostrar uma perspectiva diferente.

- **Elo Frágil (Nível Cinco)** — Com esse Dom, o

Lua Nova pode adentrar os corações e mentes dos membros de uma determinada matilha. Ele pode sentir os medos e preocupações de alguns amigos ou inimigos para melhor ajudá-los ou atacá-los. Munido desse conhecimento, o Ragabash pode guiar sua própria matilha em ataques ao inimigo ou utilizar sua estranha marca de sabedoria para facilitar a paz e acordo. Qualquer espírito da Weaver pode ensinar esse Dom.

Sistema: Após gastar um ponto de Força de Vontade, o jogador testa Percepção + Enigmas. Cada sucesso após o primeiro permite a procura de uma informação crucial em dois membros de uma matilha por sucesso. Por exemplo, com dois sucessos, ele terá dois membros da matilha, e com três sucessos ele pode descobrir sobre quatro. O Narrador dá as informações de forma descritiva. Ele não precisa dizer especificamente Posto ou augúrio, por exemplo, mas pode apontar quem é o mais dá as ordens e quem as segue. Além disso, esse Dom pode dar dicas ao Ragabash dos medos e fobias que ele pode melhor usar em sua vantagem. Com a aprovação do Narrador, ele também pode descobrir o Posto dos membros da Matilha, quem tem mais Fúria e Gnose, e possivelmente, certas Qualidades ou Defeitos. Narradores devem ser generosos, pois esse é um raro e poderoso Dom.

- **Dom de Prometeu (Nível Seis)** — Este poderoso Dom permite ao Ragabash fazer a proeza final, roubar um poder sobrenatural e transformá-lo em um Dom. Além disso, o novo Dom pode ser ensinado a outros, como se o Lua Nova fosse espírito tutor. A parte difícil é que o Ragabash deve ser alvo do poder primeiro, mas, depois disso, ele transforma o poder, que agora pode ser ensinado a outros, mas ele mesmo não pode usar. Um poderoso espírito, como o avatar de um Incarna trapaceiro ensina esse Dom.

Sistema: Sobreviver, sofrer e se sacrificar são os meios de se adquirir esse Dom, apesar de nenhum teste ser necessário. O Ragabash precisa sofrer os efeitos do poder (como uma disciplina vampírica ou uma rotina de um mago) usado sobre ele. Então ele pode usar sua experiência, trabalhando com o espírito apropriado e transformar o poder em um Dom. que pode ser ensinado a outros. O Ragabash não pode ele mesmo usar o Dom e agora está vulnerável aos seus efeitos. A próxima vez que encontrar um oponente usando esse poder, o inimigo tem a dificuldade reduzida em -1 para afetar o Lua Nova (o poder afeta mais facilmente o Ragabash). Qualquer poder sobrenatural pode ser copiado dessa maneira inclusive os maculados pela Wyrn. Dessa forma os lobisomens podem devolver o poder da Wyrn para ela mesma. Em vista do sacrifício envolvido, os Lua Nova normalmente ganham consideráveis níveis de Renome, não apenas por “roubar” o poder, mas também por ensinar a outros. O Narrador deve se sentir livre para criar e inovar na criação de poderes de outros jogos (como **Vampiro** e **Mago**) dentro do universo de **Lobisomem**. O Narrador determina o Nível de qualquer Dom adquirido desse modo, como achar apropriado.

Novo Ritual de Pacto

Ritual do Ômega

Nível Três

Geralmente é função do Ragabash adicionar frivolidade e desviar uma situação tensa. Quando a divisão e a fúria ameaçam a unidade da seita, alguns Ragabash escolhem o perigoso e sacrificante Ritual do Ômega. Uma vez que sua execução seja bem sucedida, o mestre de rituais se torna insultuoso; tudo que ele diz ou faz acerta no nervo de todos da seita (e dos visitantes que estiverem por lá quando o ritual começa). Anciões colocam ele pra trabalhar e o punem por ser folgado, e os Ahroun querem praticar suas habilidades de arremesso de Ragabash. Até mesmo o impuro mais baixo diz, “Deve ser muito ruim ser você”. O mestre de rituais será levado para matanças, espancamentos caso não seja rápido o suficiente e pode até ter seu equipamento roubado ou danificado em nome do ódio. Até mesmo a sua própria matilha o trata como lixo. Toda a tensão, ódio e fúria que ameaçavam dividir a seita agora são direcionados para um indivíduo, trazendo unidade e purgação aos Garou. Os efeitos duram no mínimo um dia, apesar de que para uma melhor situação o Ragabash possa continuar a interpretar o papel de ômega indesejável, para assegurar a harmonia.

Sistema: Usando seu próprio sangue misturado com o solo do caern, o mestre de rituais inscreve o glifo Garou para Vergonha em seu peito e entoia um canto. Se bem sucedido, o Ragabash cai para Posto Um pela duração do ritual.

Caso a tensão na seita seja resultado de um evento singular (uma morte, um desafio de divisas, etc), o ritual dura um único dia. No caso de uma crise mais duradoura (negociações entre seitas ou um conclave acalorado), o ritual pode demorar uma semana. No final do ritual, o glifo desaparece e o Posto do Ragabash volta ao normal, adicionados de 3 pontos temporários de Honra (até 5 para um ritual extenso) e ele volta a ter um tratamento decente para compensar o sacrifício. Os membros da seita estarão mais inclinados a se comprometer e ter uma maior compreensão dos pontos de vistas opostos, permanecendo unificados por um tempo.

O mestre de rituais pode encerrar o ritual antes do tempo, apagando o glifo e gritando “Já chega!”, mas ele perde 2 pontos de Honra e 1 de Sabedoria, e pior, a seita perde todos os benefícios do ritual.

Esse é um ritual específico dos Ragabash; qualquer outro augúrio (assumindo que eles achem um professor) tem +2 de dificuldade no teste e ganha ou perde apenas 1 ponto de Honra.

Novos Fetiches

Insetos Beltsões

Nível 1, Gnose 3

Grandes Insetos são fetiches que parecem ser algum tipo de um grande inseto — joaninhas, abelhas ou louva-a-deus, por exemplo — feitos de argila e pintados em cores berrantes. Um lobisomem pode colocar um desses pequenos insetos em objetos que ele queira proteger de bisbilhoteiros casuais, ativando o fetiche quando o coloca sobre o objeto. Quando qualquer um além do lobisomem tenta abrir ou perturbar o item em questão, o grande inseto ganha vida e “ferroa” o ofensor. Isso não é letal, mas é excessivamente doloroso, como o pior ferrão imaginável. Caso o ofensor tenha alguma razão que o faça ficar em silêncio, ele deve fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, para evitar gritar com todo ar de seus pulmões.

Fogo de Loki

Nível 4, Gnose 7

Esse fetiche normalmente parece como um pedra vermelha flamejante, do tamanho aproximado da palma de uma mão humana, similar em cor a uma cornalina. Quando ativado com o gasto de um ponto de Gnose (um teste comum não ativa um fetiche desse poder), ele permite ao portador aumentar sua Manipulação em dois pontos pela duração de uma cena. Em condições ideais, o usuário assume essa oportunidade para executar um truque ou de alguma forma tirar vantagem de uma forma que o homônimo da pedra aprovaria. Um espírito da enganação normalmente é a fonte do poder do fetiche.

Novo Amuleto

Pintura Facial

Gnose 7

Pintura Facial pode assumir várias aparências, desde uma maquiagem de panquecas até uma rica lama ocre, normalmente dependendo da cultura de onde vem o seu criador. É um fetiche extremamente útil, já que ele temporariamente ofusca a aparência do usuário. Quando ativada, a pintura pode simplesmente fazer o usuário parecer mais ou menos bonito (aumentando ou diminuindo a Aparência), ou dar ao usuário diferentes características faciais. Uma pessoa de pele escura e olhos castanhos pode, por exemplo, escolher ter olhos azuis e uma pele bronzada. As mudanças não ocorrem pelo corpo todo, apenas na face, mas é um item bastante útil para quando se precisa passar por outra pessoa. Os efeitos duram uma cena.



Capítulo Dois: Guardiões dos Mistérios Sagrados

A natureza, para ser comandada, precisa ser obedecida.

— Francis Bacon

Os Luas Crescentes

Anjou 'Annie' Patchquilt odeia estereótipos étnicos com uma intensidade passional. Ela odeia o vago cheiro de gordura no ar da Reserva que fazia todo mundo suar mais do que naturalmente deveria. Ela odeia a roupa esfarrapada do Exército da Salvação que ela conseguiu para seus filhos e sobrinhos. Ela odeia o papel de parede descascado e a mancha marrom de goteira no forro de gesso de sua casa apertada. Acima de tudo, ela odeia quando qualquer homem branco olha pra ela e vê apenas uma mulher nativa repugnante em roupas pobres. Então ela trabalha, com um desespero calado, para manter sua casa em ordem, limpa e habitável, dentro do possível com o que ela tem. Isto era como tentar segurar uma avalanche com uma xícara de chá, mas ela nunca parou de tentar.

Agora mesmo, ela está esfregando compulsivamente sua mesa de jantar com uma esponja de aço, tentando remover as manchas do molho Kraft Macaroni que secaram como esmalte há meio ano atrás. De uma forma, isso era purificador — esse movimento repetitivo acalmava os nervos dela. Isso a ajudou a esquecer algumas coisas. Tudo isso poderia ser facilitado, ela ponderou, se a sua gente não tivesse uma tribo de

lobisomens sugando seus poucos recursos como carrapatos gordos. Rapidamente, ela se puniu. Ela já viu os Garou fazerem muitas coisas corajosas em suas vidas, ajudando as pessoas e se doando. Não que todos eles sejam como Fala-Com-as-Sombras. Seus dedos tencionaram e então ela percebeu quando se arranhou com a esponja de aço, mas não se importou. Arrogantes, paternalistas, intimidadores, cruéis e manipulativos — isso era verdade. Ela odiava a todos os malditos Theurges e seus amigos espíritos também.

De qualquer forma, ela pensou, isso insultava sua inteligência. Anjou nunca foi particularmente uma amante da natureza e ela encarou como uma estereotipação enquanto os lobisomens esperavam que ela respeitasse seus espíritos da natureza só por que ela tinha uma pele marrom como a deles. Como na TV, onde todo nativo americano tem uma profunda e empática ligação com os animais e com o "Espírito da Terra" — junto com sua machadinha e seu cocar de penas. Anjou se considerava uma mulher prática — mesmo por que ela sabia mais sobre o futuro do seu povo do que sobre o passado dele. Os Uktena nunca aceitariam isso, é claro, mas o mínimo que eles poderiam fazer era cuidar da sua própria vida e deixar a sua maldita espiritualidade para si mesmos, em vez de forçá-la nos outros.

Não pense sobre isso, ela disse a si mesma. Você só vai ficar deprimida e tem trabalho a ser feito. O barulho estridente da porta interrompeu suas reflexões.

“Vá embora”, ela gritou, sua voz revelando mais da sua angústia do que ela normalmente se permitiria.

“Nós precisamos conversar, Anjou.” Ela conhecia aquela voz — era Aaron Quatro-Patas, um dos Philodox da Seita do Rio. Ela pensou em pedir para deixá-la em paz, mas a última coisa que ela queria era deixar mais Garou nervosos com ela, então ela suspirou profundamente, ajeitando seu cabelo preto e deixando que seu convidado entrasse com toda a frieza que ela possuía.

“As coisas que você disse no Bar do Homem Prateado na última noite, sobre Fala-Com-as-Sombras e os Uktena, elas estão se espalhando.”

“É uma sociedade livre, não é? Eu posso dizer o que eu bem entender!”

“Não,” disse Aaron, com uma vaga tristeza em sua voz, “não é, pelo menos, não completamente. E existem muitas, muitas coisas que a seita não tolerará que você diga em público. Eu sinto muito. O que aconteceu, de qualquer forma, para que você dissesse tamanho veneno sobre Sombras e seus espíritos?”

Anjou suspirou, estava cheia de humilhação. Aaron queria oferecer conforto a ela, mas ele não sabia como. “Eu vou lhe contar; afinal de contas, se você não ouvir de mim, vai ouvir de um dos meus ‘amigos’. Um ano e meio atrás, eu conheci um belo e gentil homem, chamado Phillipe Rouchard, nós nos apaixonamos.”

Anjou colocou suas mãos calejadas entre os cabelos e seu rosto era de tristeza e miséria. “Ele me achava bonita, Aaron. Ele era meu sonho, minha paixão e a minha única oportunidade de viver uma vida com mais dignidade do que eu tenho agora. Sombras veio até mim. Ela literalmente apareceu do nada uma noite enquanto eu assistia TV, sem dúvida esperando me assustar com a mágica de percorrer atalhos, como se eu fosse uma ignorante. Eu nunca me senti sozinha desde então, você sabe — eu sempre soube que um de vocês poderiam estar em minha casa pela Umbra, me espiando e eu nunca serei capaz de perceber isso. Aquela vagabunda levou minha segurança embora para sempre. Enfim, ela nem sequer se incomodou em se apresentar. Ela apenas me disse que a Mãe Uktena olhara para o fruto da minha união com Phillipe e achou que ela fosse de mau agouro, que eu tinha que me separar dele imediatamente e escolher um companheiro diferente, da Reserva. Então, ela desapareceu. Sem nenhuma explicação, nenhum conselho, só uma imposição. Eu acho que todos os humanos devem se sujeitar a um Theurge, certo?”

“Não. Nem todos, eu juro. Mas continue, por favor.”

Anjou olhou com uma cara feia para ele. “Certamente você já ouviu o resto. Esse lugar é pior do que a menor das cidades. Eu fiquei com Phillipe e fui criticada. Ele desapareceu no ar quando eu estava grávida de cinco meses. As crianças nasceram defeituosas e a última morreu na unidade de tratamento no dia anterior

ao que eu fui ao bar. Agora, eu não posso nem mesmo sofrer em paz — todos os que eu pensava serem meus amigos estão cochichando sobre quão tola eu fui, por não ter me calado e obedecido aos espíritos como uma boa criada. E eu perdi meu futuro, aquele que parecia tão brilhante. Essa é minha triste história; prefiro não entrar nos detalhes mais sangrentos. Tudo que aquela maldita velha tinha de fazer era me dar alguma explicação, uma justificativa, além de ‘seu amante é sujo’.”

“Veja, esse é o meu ponto. Eu respeito a maioria do seu povo, realmente respeito. Mas eu acho que seus Theurges são completos merdas. Meu avô foi criado em uma dessas escolas católicas ‘especiais’ que eles têm para os nativos — com certeza você já ouviu falar delas. Eu ouvi por tudo que ele passou, como eles usavam a religião para golpear nosso povo e nos manter na ignorância, eu vejo a mesma coisa acontecendo com nossos Theurges. Você já ouviu isso de outros Garou, como eles se interessam por coisas que não deveriam e eventualmente se queimam. Eu tive que sacrificar muito na minha vida porque os Garou estavam em guerra com a Wyrms. Se a guerra é tão importante, por que vocês gastam tantos recursos pagando débitos a espíritos e guardando locais sagrados? Talvez seja diferente para você, mas eu digo que tudo que você está fazendo é prostrar-se para um bando de dogmáticos e tiranos deuses-parasitas. Então sim, eu confirmo tudo o que eu disse no bar.”

O Primeiro Theurge

Aaron abriu sua boca para falar, mas as palavras ficaram presas. Não havia muito a ser dito para responder algo como aquilo. Isso seria mais difícil de resolver do que ele pensara inicialmente. Mentalmente, ele xingou Fala-Com-as-Sombras, mas ele não admitiria isso.

“Por favor, não pense em nós como ditadores ou tiranos, Anjou. Eu estimo sua dor, compreendo porque você se sente ferida por Fala-Com-as-Sombras. Acredite, eu quero tentar consertar essa bagunça, não apenas varrê-la para debaixo do tapete. Certamente você não é a primeira pessoa a se sentir rebaixada por um Theurge ou a sentir que os Luas Crescentes fizeram mal a você. Theurges são conhecidos por serem enigmáticos, manipulativos e até mesmo enganadores. Mas eles têm suas razões para serem assim e espero poder ajudá-la a entendê-los melhor. Então por que nós temos Theurges, você pergunta? O que eles fazem por nós? Deixe-me começar desde o início então.”

“Todas as tribos possuem lendas sobre o primeiro Theurge e muitas clamam ele ou ela para si. No entanto, o é extraordinário é que, apesar dos detalhes de cada lenda serem diferentes, o molde básico é exatamente o mesmo. Eu acredito que haja um pouco de verdade nessas lendas, mas eu não espero que você faça o mesmo. Por enquanto, por favor, apenas escute. Existem sempre seis estágios para a história: Alienação, Transgressão, Sinais e Profecias, Comunicação, Sacrifício e Restauração. O Garou descrito como o primeiro Theurge varia amplamente de lenda para lenda — algumas vezes é um



grande guerreiro, outras um simples impuro. Mas ele é sempre separado de sua tribo, sua matilha, seu círculo social. Algumas vezes ele é um visionário que vê coisas que os outros não enxergam, outras vezes ele é doente ou até mesmo louco. Mas ele sempre está separado, sozinho e não é completamente normal.”

“A Transgressão é de longe a parte mais variável da história. Os outros Garou, em sua arrogância, conseguem ofender o mundo espiritual — na lenda dos Uktena, por exemplo, eles levam um rebanho de caribus à morte e matam todos eles, deixando quase toda a carne e pele para apodrecer. O desrespeito fundamental mostrado ao Pai Animal do caribu demonstra a hubris desses Garou primitivos muito bem. Outras tribos possuem outras transgressões, por exemplo, os Presas de Prata falam do assassinato de um rei, enquanto as lendas dos Andarilhos do Asfalto falam sobre o extermínio dos humanos pré-históricos; cada tribo coloca sua moral preferida na história. Mesmo assim, a arrogância dos Garou conseguiu ofender mortalmente os mundos espirituais e, enquanto isso persistir, nada de bom surgirá das buscas de nossa raça.

“Isso nos leva para a próxima seção do mito, Sinais e Profecias. Lentamente, os maiores poderes tornaram-se conhecidos. Fetiches se despedaçavam quando usados em batalha. Má sorte e coincidências estranhas assolavam esses Garou primitivos. As colheitas de seus Parentes humanos caíam estação após estação, enquanto seus Parentes lupinos eram presas para caçadores e

predadores. Eventualmente, já que isso ocorreu em tempos quando o mundo era mais próximo da magia, a maldição espiritual se tornou insuportável: os dias se tornaram mais quentes sobre o olhar de Hélios e as noites ainda mais frias que o vácuo do espaço. Tempestades violentas seguiam os Garou primitivos como um legado do Avô Trovão. Todas as feridas se tornaram infectadas, todas as crianças mortas ao nascer e a trama sobrenatural da realidade começou a ativamente fustigar os Garou.”

“Apenas o Garou que era o Primeiro Theurge podia perceber a causa disso e seus avisos recaíam sobre ouvidos surdos. Lembre-se que isso foi antes do estabelecimento da maioria da espiritualidade Garou e ninguém sabia como falar com os espíritos. Mas o Primeiro Theurge partiu na Umbra para tentar acertar as coisas. Agora ele deve passar por vários ordálios e testes antes que os espíritos compartilhem seus segredos a ele, e assim ele o faz, demonstrando grande esperteza e sabedoria no processo. Por sua coragem e visão, os espíritos dão a ele a habilidade de conversar em sua língua, e inicia-se a verdadeira comunicação entre as raças. Uma vez criada, essa ponte não é facilmente quebrada; muito tempo depois do Primeiro Theurge ter morrido, os espiritualistas Garou carregam o acordo dele no aprendizado de um simples Dom. Mas só palavras não eram suficientes para recuperar o equilíbrio, já que a hubris dos Garou ofendeu os espíritos em grande escala. Uma grande redenção era necessária.”

“O Sacrifício é sempre mortal. As lendas Garou não

são histórias bonitinhas, Anjou, e a verdade é que apenas com sua morte o xamã podia apaziguar o mundo espiritual. Nenhum outro sacrifício era grande suficiente. Nas tribos mais guerreiras, sua angústia é aumentada muitas vezes, para enfatizar o aspecto do mártir — o Theurge Cria de Fenris é acorrentado em uma montanha enquanto Surtur joga pedras extremamente quentes sobre sua forma destruída por toda a eternidade, por exemplo. Você acredita que o Cristianismo foi a primeira religião a ter um Salvador que absolvesse transgressões com sua própria vida? Muitas das mitologias das religiões humanas possuem suas bases ou paralelos nas histórias dos Garou. A morte do Primeiro Theurge ecoa a pequena morte que a maioria dos Theurges experimenta durante seu Ritual de Passagem — é uma correspondência simbólica, isso conta muito em um mundo místico.”

“Assim, o equilíbrio entre os mundos dos espíritos e da carne foi restaurado, as pragas e tragédias sobrenaturais acabaram — essa é a Restauração. Os Garou, agora capazes de compreender os espíritos, se abateram ao ouvirem do sacrifício do Primeiro Theurge. Os lobisomens primitivos juraram que esse tipo de ofensa a Gaia nunca deveria chegar a se tornar tão rude novamente e para mostrar sua dedicação a isso, eles fizeram um pacto com Luna: todos seus filhotes nascidos sobre a lua crescente, o sinal de Luna para os maiores mistérios, seriam direcionados aos mundos espirituais, para agirem como emissários e mensageiros para os espíritos, garantindo que os Garou nunca falhem em pagar seus débitos novamente.”

As Mil Faces

Anjou balançou a cabeça lentamente enquanto ela digeriu a lenda. “Isto é, hum... evocativo, eu acho, num sentido primitivo, mas ainda não ficou claro para mim o que os Theurges fazem nas questões práticas, reais enquanto seus guerreiros estão morrendo nas linhas de frente e seus juízes estão reforçando a lei tribal.”

“Não soando depreciativo, eu fiquei cansada de ver o povo tentando usar as lendas como justificativa para as questões da vida real desde a primeira vez que um dos meus anciões tribais veio com toda aquela rotina de “você não entende os Caminhos Nativos, sua criança da cidade ignorante” sobre mim. Apelar para um precedente mítico não é uma forma válida de argumento”.

O lobisomem concordou. “Muito bem. Você possui uma mente afiada Anjou, daria



uma boa Philodox. Mas você não pode julgar um augúrio por uma pessoa, não importa quão forte uma presença dela possa ser em sua vida. Os Theurges são muito diversificados e eles possuem várias funções diferentes para se ocupar na sociedade Garou”.

O Sacerdote

“Primeiramente e mais importante, Theurges são o clero da nossa sociedade — mas você já sabia disso, certo? Contudo, eles não são como os sacerdotes mortais e os xamãs que você já tenha tido experiência. Se muito, eles são mais como as sacerdotisas e monges de templos de misteriosos cultos ancestrais. Juntamente com os deveres normais de qualquer autoridade religiosa, eles são responsáveis pela preservação do mistério e do temor que cercam o sagrado”.

Anjou bufou. “Mantendo as massas de Garou assustadas e a mercê deles. Quão nobre”.

“Mantendo os Garou reverentes”, Aaron corrigiu.

“Existe uma diferença entre a sincera reverência e simples ignorância, Anjou. Todos os Garou reverenciam Gaia e querem servir a Ela. Os Theurges não forçam ninguém a isso, eles não precisam. Isto está no interior de nós num caminho que eu realmente não consigo explicar a um humano. Sinto muito. Nós nascemos como seres espirituais, imbuídos com Gnose. Mas nós também somos seres orgulhosos, um típico Garou é mais poderoso do que noventa por cento de outros seres que ele poderá lidar. Os Theurges asseguram que nosso orgulho nunca chegue a atingir o ponto de hubris e desrespeito com os espíritos, como foi dito na história do primeiro Theurge. Um dos muitos crimes graves de nossa raça — incluindo o Impergium e a Guerra da Fúria — se originou pela falta de respeito de um modo geral. Isso algumas vezes trás à tona uma antiga sensação de terror que nos faz lembrar que não somos as únicas criaturas que se acham dignas de Gaia, então na verdade eu fico grato por termos Theurges para cuidar disso. Espiritualmente cuidam de um importante tipo de limitação para os Garou, quando esquecemos de reverenciar, coisas ruins acontecem. E isso toma uma grande quantidade para acertar na realidade, terror genuíno nos corações dos guerreiros escolhidos de Gaia, dado o que enfrentamos em uma base regular. Algo do que torna o Theurge uma figura de grande inspiração é o desconhecido, a natureza alienígena de que ele lida, o fato de que nunca saberá quais dos seus segredos um Theurge pode estar ocultando. Então, o medo que um Theurge inspira é o medo de se falhar em nossos diversos deveres para com Gaia. Um Theurge é um lembrete vivo para todos os Garou de que nós todos temos na realidade, divindades de poderes cosmológicos olhando por sobre nossos ombros, mesmo embora não consigamos vê-los ou tocá-los. Os Garou precisam disso — nós precisamos saber que não somos o maior gorila no quarteirão e que devemos nossa lealdade a patronos espirituais muito acima de nós”.

Anjou balançou a cabeça. “Religião como um sistema de controle para seu poder sobrenatural. Eu acho

que posso ver isso. Eu acho que posso enxergar assim. Mas claro que você não precisa de um quinto da sua raça dedicado a só isso?”

O Mensageiro

“Oh não. A maioria dos humanos acredita que o espiritual é isolado numa terra muito distante que eles só podem interagir com uma morte ou em terríveis raros momentos de experiência mística. Isto não é verdade para os Garou — espíritos estão próximos todos os dias. Nossos pequeninos deuses olham, por sobre nossos ombros, a tudo que fazemos, nós precisamos ter pessoas que conhecem os ritos tradicionais e os caminhos antigos — pessoas que são classificadas para falar com esses mistérios vivos da maneira apropriada”.

Anjou criticou ceticamente. “Mas por que então todo aquele vudu e porcaria? Por que se incomodar com os ritos, as danças sacras e os enigmáticos quebra cabeças? Eu tenho vivido com os Garou por toda minha vida; eu sei muito bem que qualquer Garou tem a capacidade de aprender como falar coerentemente com os espíritos. Até mesmo alguns especialmente devotam seus Parentes a aprender esse truque. Então porque temos de confiar aos Theurges ao invés, digamos, aos Philodox, quando eles traduzem a linguagem dos espíritos em termos de tolas metáforas e enigmas?”

“Uma vez eu fiz uma pergunta similar a um velho Peregrino Theurge, quando eu era jovem e inexperiente. Isso foi o que ele disse em resposta: Os Theurges nunca ofuscam para a causa da ofuscação. Eles não estão aqui para nos enganar, mas como qualquer diplomata e lingüista eles têm que dar o respeito apropriado para ambos os lados da troca. Nada é mais anátema do que um espírito sendo tratado como um aliado mundano, uma fonte — como um guerreiro parente ou um alto contato na Narcóticos. Este é caminho da Weaver — implicar que apenas propriedades importantes de uma coisa seja aquela que possa ser facilmente observada, entendida e catalogada. Algumas coisas são melhor deixadas desinformadas — ou ao invés disso, formado por sonhos, danças espirituais e orações ao contrário das banalidades da anatomia e da negociação”.

“Meu amigo Theurge disse que existem duas verdades no mundo: a primeira, a mais dura verdade, que é aquela que os Philodox lidam — a verdade do sim ou não, culpado ou inocente; verdade adquirida pela observação e análise. Isto é verdade, mas também obscurece qualquer verdade maior que possa estar debaixo de uma mentira. É... literal, na falta de um termo melhor. A verdade do Theurge, por outro lado, é uma verdade suave; a verdade das lendas, das profecias e símbolos. Nem tudo na mitologia é estritamente casual, mas está lá por uma razão”.

“Todos os espíritos — sim, inclusive os Malditos — são uma parte de uma maior verdade simbólica. Você não pode colocar essa verdade em palavras — isso iria matá-la e a Weaver iria ganhar. Então os Theurges cortam-na em pedaços, misturando cada uma em

mistério e enigma. Então eles as entregam, esperando que isso solucione o ‘enigma’ na procura de alguma imediata, difícil verdade onde nós encontraremos uma minúscula, inestimável faísca da verdade maior contida — uma verdade que eles não podem articular mesmo que eles quisessem também”.

“Ao menos, é o que diz meu amigo. Sério, embora, isto seja ultimamente acadêmico — mesmo se nós quiséssemos nossos Theurges para falar estritamente racionalista e de maneira precisa com os espíritos, como os tradutores oficiais ou alguma coisa assim, mas eles não podem. Muitos, muitos espíritos são altamente elusivos e enigmáticos por natureza e Theurges tem de falar em seu nível se eles quiserem falar como todos eles. Ultimamente, espíritos podem refletir aspectos da condição humana, mas eles não são parecidos como você e eu; isto pode tomar anos de treinamento de um Theurge e uma mente afiada para relatar a eles num nível que eles possam entender. Tudo o que eu estou tentando dizer é que os Luas Crescentes tem sólidas razões para serem enigmáticos; isto não é como se eles estivessem tentando intimidar um ignorante ou esconder sua própria incompetência”.

Anjou concordou. “Muito bem”.

O Educador

“Theurges fazem mais do que apenas causar medo e confundir,” o Philodox disse isso com um sorriso auto-depreciativo. Anjou sorriu de volta a despeito dela mesma. Ela se mostrou genuinamente interessada, Aaron imaginou. Esse era um bom sinal”.

“Eles tem um jeito com os outros Garou, veja você. Nossa fúria queima forte; eles nos ajudam a educar nossa Gnose como um contraponto. Eu acho que você pode dizer que eles exercem algum tipo de influência calmante sobre nós, prevenindo a Fúria de se sobressair sobre a razão. Contudo, estou certo que é difícil para você acreditar, que em muitos casos eles possam ser os mais empáticos Garou — não necessariamente o mais perceptivo das emoções; essa honra vai para os Galliard — mas o maior desejoso em compartilhar das dores do outro, aliviar o sofrimento de outros para nos relembrar de nossos laços com nossa Deusa. Eu duvido que você já tenha visto alguma vez esse outro lado de um Theurge, Anjou. Acredite quando eu digo que eles podem ser seres tremendamente cheios de compaixão; o único problema é que alguns deles não sabem ao certo como expressar essa compaixão sem colocar abaixo a muralha de admiração e reverência que cercam o seu auspício”.

“Theurges também são nossos curandeiros. Um de seus Dons espirituais mais comuns permite-os curar ferimentos sobrenaturalmente, fechando carne com um toque. Mais eles também praticam a arte da medicina num senso geral — muito poucos Theurges não possuem entendimento de toda medicina de herbalismo e holística. Você pode até dizer que eles não curam diretamente os outros tão bem quanto eles ensinam os outros a ver como a natureza pode ajudá-los a curar a si

mesmos. Em alguns casos, você pode até comparar um Theurge a uma clássica parteira”.

“É claro, muitos Theurges também possuem habilidade com a medicina moderna; alguns são até fisiologistas e cirurgiões habilitados. Lembre-se que não seguir propriamente os caminhos tradicionais não implica em dizer que nós não podemos também abraçar métodos modernos quando eles servem para nossos propósitos”.

O Destino do Mal

Uma coisa que muitos Garou (e também muitos jogadores de **Lobisomem**), podem não ter percebido é que matar Malditos e outras criaturas da Wyrn não a enfraquece verdadeiramente no cenário geral das coisas. Isto não é para dizer que muitos atos de heroísmo de muitos grandes heróis guerreiros Garou foram em vão — longe disso. Destruir os servos da Wyrn, assim como aqueles simples burros maliciosos que alimentam o seu poder com ódio e ignorância, ajuda muito bem. Isto protege inocentes que poderiam de outra forma serem machucados por suas ações, evita que a corrupção seja disseminada e ganha tempo para que outros Garou encontrem uma solução mais duradoura e geralmente contribui com os esforços de uma raça morta em manter as fileiras contra sua extinção final O que isso não faz, por um outro lado, é enfraquecer a Wyrn num senso geral. O potencial da Wyrn é determinado altamente pelo poder de corrupção que ela representa, as faces do mal representados pelos Impulsos da Wyrn e seus Maeljin Incarnae. Fomori e Malditos são apenas agentes da Wyrn usados pra ensinar essa corrupção; é a corrupção em si que concede a força maculada, não os Malditos e os Fomori.

“É aí onde os Theurges (e todos os outros Garou que ajudam a seguir sua visão) entram. Cura espiritual, a restauração do balanço metafísico e psicológico — essas coisas são indiscutivelmente muito valorizadas pela Nação Garou (embora se admita que como povo sob cerco, os lobisomens não estão numa boa posição para tomar constantemente a longo prazo). Mas eles são sem dúvida as únicas coisas que são realmente capazes de ferir a Wyrn como uma entidade, tanto como qualquer grande força metafísica como a Wyrn possa ser “ferida”. Não são apenas os Theurges, é claro; eles são apenas aqueles que estão no volante. Qualquer Garou pode levar a luta para a Wyrn num nível mais espiritual, no fim de tudo as vitórias da Nação Garou envolverão este tipo de conflito metafórico entre virtudes e pecados, pureza e corrupção. Depois de tudo, na longa jornada isto é a única coisa que realmente funciona.

O Pastor

“Aos Theurges também foi dada a tarefa de transmitir o conhecimento espiritual à raça dos homens, ensinando a humanidade a perceber e a reverenciar os espíritos da mesma maneira que nós fazemos. Você já cogitou porque a palavra pros Garou da energia de nossos laços espirituais é a mesma que a ‘gnose’ dos humanos? Isto é de fato uma forma de conhecimento secreto, uma gnose que nos leva a ver o que a humanidade não pode. Nós não apenas acreditamos, ou até sabemos, que todas as coisas em volta de nós estão vivas — nós sentimos isso, igual como você toca, escuta e cheira. Garou são hábeis, num certo nível, em perceber o pulsar da criação, e se você se abrir, você também. O minúsculo fio do mundo espiritual acessível para a raça dos homens nessa época é conhecida como Periferia, Anjou. Os Theurges trabalham para encorajar a humanidade a expandir suas percepções espirituais para vê-la, mas tantos humanos não se importam o suficiente para querer olhar”.

“Isto que digo não é sobre conversão, é sobre pegar a humanidade para chamar Deus pelo nome ‘certo’, acreditar em nosso dogma ou seguir um dado conjunto de mandamentos. Os Theurges estão encarregados de unir os mundos ou espírito e carne mais uma vez, como eles eram nos Tempos Áureos quando o mundo ainda era jovem. Quando o muro da Weaver, a Película, não era forte o suficiente pra bloquear as percepções gnósticas. Se a humanidade pudesse apenas perceber o mundo espiritual do jeito que nós podemos, eles estariam aptos a ver a realidade e ferimento concreto que muitas de suas escolhas causaram. Por um lado, é difícil culpá-los por machucarem Gaia, porque todos eles podem ver rochas e árvores e outras matérias aleatórias — eles mingam a Gnose, o conhecimento secreto, de forragem. Eles não podem mais ver a essência do mundo vivo em volta deles; eles não entendem o valor das coisas, porque a idéia de tratar árvores e rios como se fossem pessoas já saiu de moda há mais três séculos atrás”.

Anjou bufou desdenhosamente. “Sinto muito. É que isso soa tão ‘Nova-Era’.”

Aaron encolheu os ombros. “Você me pediu para justificar os Theurges. Eu não vou mudar minhas palavras apenas porque seus preconceitos humanos tornam difícil para você tomá-los seriamente. Quem você pensa que deseja que acredite que tudo está ligado a uma religião alternativa que é superficial e merecedora de escárnio, de qualquer jeito?”

Anjou não sabia ao certo como responder



aquilo. “Eu... não sei. É que isso sempre pareceu artificial para mim, eu acho”.

Aaron abaixou-se lentamente. “Você pode imaginar o quão difícil é, então, ser um Theurge nessa época? Você tem um dever sagrado para ensinar a humanidade como reverenciar o mundo dos espíritos e a primeira coisa que vem na mente de tantos humanos quando confrontados com a adoração da natureza é que isso é falsa. E ainda assim, temos a crença de um profeta solitário que foi pregado em uma cruz pode desculpar todos os maus da humanidade... isto é uma instituição nacional. Seu trabalho é um solitário e difícil dever, eu conheço muitos Theurges que se desesperaram ou que até mesmo trouxeram o espírito e a carne mais próximos outra vez.”

O Purificador

“Contudo, este não é o único dever que o Theurge tem no mundo humano. É verdade, que eles são um dos auspícios requeridos para interagir fortemente na sociedade humana. Assim como expandir as percepções, eles também são encarregados por Luna a desenraizar e curar a corrupção.

Agora, atacar e destruir o mais profundo corrupto — isso cai para os Ahroun. Mas são os Theurges os responsáveis por pressionar de volta o discreto toque da Wyrms nos tecidos sociais, curando a alma e salvando aqueles que podem ser salvos. Isto é tristemente irônico que o seu único encontro significativo com um Theurge tenha machucado tanto você Anjou, porque existem muitos Theurges que iriam considerar isto parte da descrição do seu trabalho prestar a você socorro antes que seu machucado pudesse se tornar amargura, e então fúria e no fim corrupção”.

“Não Fala-Com-as-Sombras, pelo menos”.

“Talvez não. Mas não ache que todos os do augúrio dela são da mesma forma — como todos os Garou, os Theurges são indivíduos e eles são muito diversos. Enfim, sobre a corrupção...”

“É também um dever do Theurge achar a corrupção escondida em meio ao mundo humano, embora não solenemente um dever do Theurge. Ragabash e Galliards são bem acostumados para farejar os aspectos mundanos da corrupção — suborno financeiro, injustiça legal, ódio racial e assim vai. Mas os Theurges são os unicamente equipados para localizar e rastrear males místicos ou psicológicos e suas redes de espíritos aliados oferecem alerta a Nação Garou para perigos que nós nunca teríamos sequer imaginado de outra forma. Theurges então purificam a mácula num nível espiritual — algumas vezes isso pode ser tão simples quanto usando o Ritual de Purificação; outras vezes isso pode envolver uma missão no interesse da restauração de um espírito corrompido a sua condição saudável ou simplesmente o equivalente espiritual da psicoterapia. Um monte de Theurges passa muito tempo apenas falando com espíritos de influência maléfica, tentando reafirmar seu senso de propósito e entendimento de sua natureza

sagrada por oração, catarse metafórica e meditação. Apesar de tudo, quando o que está quebrado é reconstruído outra vez, o Theurge obteve triunfo.”

O Médium

“É também dever de um Theurge falar por aqueles que não possuem voz própria. Isso inclui os espíritos menores que não podem falar com Garou não versados na língua dos espíritos, os grandes Incarnae e totens, que não trivializam a si mesmos manifestando diretamente e endereçando seus desejos, e os heróis mortos dos ancestrais Garou, cujos espíritos buscam os Theurges a forma para fazer seus desejos conhecidos. O Theurge é um clássico necromante, comungando com o espírito de ambos mortos e nunca-nascidos para ganhar segredos, mas ele precisa também agir como um representante dos desejos desses seres. Isso pode acabar por colocar um Theurge numa política bem tensa diante de uma seita, ou apenas mostrando seu ressentimento. Muitos Garou estão cheios o suficiente com suas próprias vidas para ter de se preocupar ou tomar conta dos anseios e caprichos de seus ancestrais, por isso é responsabilidade do Lua Crescente em assegurar que os mortos sempre tenham seus direitos assegurados”.

“Isto pode ser metafórico como também literal. Se a intuição mística de um Theurge sugere que um herói morto deseja trazer algum tipo de mensagem para a seita, esse comunicado deve ser levado a sério vindo dos lábios do Theurge, mesmo que o mesmo nunca tenha visto verdadeiramente o espírito-ancestral do herói. Um Theurge possui a autoridade de falar em benefício dos poderes espirituais, agindo como seus representantes na sociedade Garou. Contudo, isso pode vir a parecer um privilégio facilmente abusivo, e na verdade é — muitos Theurges aprenderam a iniciar suas próprias vontades com “os espíritos exigem que...”. Mas a regra cardinal dos acordos com os espíritos é que você colhe o que você planta. Se um espírito que sofreu de um acordo distorcido com um determinado Theurge decide aparecer, as fraudes recaem sobre ele mesmo e o Theurge precisa enfrentar a perda de Renome ou até muitas, muitas punições piores. Até na mais abstrata, desonestidade espiritual ofende as ninhadas de espíritos, e nenhum Theurge pode durar por muito tempo quando o mundo invisível se volta contra ele”.

O Compromissado

“Assim como os Theurges são as Vozes dos Espíritos, eles também são conhecidos como o Braço dos Espíritos, garantindo que todos os débitos com o mundo etéreo sejam reparados por completo. Chiminage é tratado com uma tremenda solenidade pelos Theurges e muitos consideram que seus débitos para os espíritos sejam tão importantes quanto suas responsabilidades na matilha. Eu não estou certo se devo seguir tão longe assim, porque eu sou um Philodox, não um Theurge, por uma razão. Eu digo que qualquer Theurge que não possa achar uma forma de equilibrar ambas as obrigações não é digno de

seu título. Contudo, isto pode parecer mais difícil do que soa. Os espíritos são a fonte de todo poder, misticismo e informação dos Theurges. Servindo em sua matilha, ele é regularmente chamado para acertar misticamente um inimigo, para aprender seus segredos, para criar fetiches ou assegurar suporte em uma ação militar, convocando espíritos da guerra. Tudo isso significa embrenhar-se em Chiminage, um descuidado ou ingênuo Theurge pode rapidamente se achar preso na rede de um espírito astuto e acabará atado a ele por toda sua vida. Jurar nunca vestir-se de vermelho a partir daquele momento, parece simples, especialmente se isso significa que um grandioso espírito touro irá lutar ao seu lado até a morte. Mas esta promessa dura até a morte, você pode ter de ouvir a lenda da queda de Cu Chulainn. É um ato de balanço contínuo para um Theurge, tentando adquirir o máximo de poder possível não fazendo uma promessa que ele não possa manter”.

“Theurges não são responsáveis apenas pelo seu próprio Chiminage; eles reforçam os acordos espirituais de toda Nação Garou. Tragicamente, Garou de outros augúrios algumas vezes estão dispostos a enganar, forçar ou violar um espírito para seus próprios desejos ou até mesmo sob as melhores intenções de ajudar Gaia acima de tudo. Alguns Theurges podem sentir essas traições metafísicas, enquanto outros acabam sendo contatados pelo espírito abusado. No fim das contas, tudo acaba caindo nas costas do Theurge, que tem de assegurar que o espírito seja reparado. Isso pode significar tomar decisões politicamente tolas, ou até mesmo ter de enfrentar membros do mais combativo augúrio num desafio de combate para defender a dignidade do espírito. Theurges cuidam disso tudo e muito mais; existem até mesmo lendas sobre Theurges solitários assumindo a culpa por uma seita inteira, que destratou os espíritos, usualmente com palavras, mas ocasionalmente com ações também. Reforçar o respeito por seres que podem ser tão facilmente explorados não é uma tarefa fácil.”

O Ritualista

“Estou certa de que você já viu mais do que sua justa partilha de rituais sendo realizados, sendo Parente Uktena”.

Anjou balançou a cabeça.

“E?”

“E eu penso que eles estão com medo, honestamente, e enquanto eu não ver o real poder que eles têm, eu ainda vou achar que isto tudo é um monte de superstição deles”.

“Você está certa nisso, nem tudo o que você vê num ritual é estritamente necessário



para suas funções sobrenaturais. Mas isso não é apenas superstição; é comunidade. Garous são seres primitivos; nós somos predadores em caminhos que estão além de qualquer sentimento humano. Por causa disso, eu devo admitir, eu sempre achei que os sermões religiosos dos humanos e seus sacramentos eram meio... “café-com-leite”, na falta de um termo melhor”.

Anjou riu: “Você não está sozinho”.

“Meu ponto é que Theurges usam rituais muito parecidos com os ministrados pelos humanos em seus sermões: para reafirmar a noção de comunidade, mantendo todos unidos. Se isso parece sombrio e assustador, é porque nós somos uma raça sombria e assustadora, estes aspectos sempre estarão conosco. Embora, eu tenho que admitir, eu não acho que os ritos das outras tribos sejam tão intencionalmente macabros como os dos Uktena. De qualquer jeito, o ritualismo faz um bocado para unir os Garou e manter a unidade e esperança vivas nesses tempos de desespero. Todo ritual nos conecta com algo maior do que nós. Eu conheço tudo isso muito bem — Philodox são quase tão envolvidos nos rituais quanto os Theurges são. Correndo o risco de parecer clichê, você pode comparar nosso ritos com aquelas estúpidas técnicas de dinâmica de grupo dos yuppies, cheias de altos e baixos, mas sem o fator embaraçador”.

Anjou riu, imaginando a cena, e Aaron sorriu de volta para ela antes de continuar: “Mas é claro, o aspecto social é apenas um lado do ritual Garou; existe um monte de poder real ali também. E isso me leva a outra questão do por quê nós chamamos nossos Theurges...”

Os Mágicos

“Eu não vou negar que Theurges fazem algumas coisas sombrias algumas vezes, Anjou. E nós não estamos falando de neo-pagãos ou amantes das árvores aqui; Luas Crescentes têm um poder real, tangível e não temem usá-lo. Em adição a todos os seus deveres sociais e espirituais, Theurges cumprem objetivos temporais muito importantes na Nação Garou. Eles criam fetiches, adivinham coisas importantes sobre as formações inimigas, amaldiçoam nossos inimigos, fazem venenos, prendem espíritos para práticos pactos de defesa e voltam os elementos contra o inimigo. Isto talvez não se torne imediatamente aparente para você, já que mora por aqui — todo Uktena possui uns poucos feitiços e magias pessoais — mais nós somos a exceção, não a regra. Num caern de Cria de Fenris, os guerreiros são os guerreiros, os bardos são bardos e qualquer tipo sério de poder estará sob a esfera do Theurge”.

“A magia de um Theurge não é obviamente nenhum flash de feitiçaria hollywoodiano. Theurges tendem a desprezar o óbvio sobrenatural em favor das artes da influência e casualidade, sendo tipicamente proficientes numa variedade de maldições, abjurações contra males e magias de revelação. Agora, todos os Garou possuem seus próprios grupos de Dons, mas enquanto a maioria dos lobisomens acha uma pequena

quantidade de truques que são diretamente práticos para eles pessoalmente e deixam o resto como está, Theurges tendem a estudar os poderes dos espíritos muito mais profundamente. Muitos Theurges procuram derrubar quaisquer rumores de um novo Dom vigorosamente e devotam uma grande parte de seu tempo para expandir seu repertório — isto é parte de seu dever, apesar de tudo. Theurges também têm mais facilidade para ganhar novos Dons fora do alcance normal de sua raça, tribo ou augúrio — é muito mais comum você ver um Theurge com um Dom de Galliard do que vice-versa. Na verdade, os Theurges são conhecidos por ofender membros de outras tribos por forçar espíritos, para que estes partilhem os segredos tribais”.

“Mas nenhum Garou realmente tem uma abundância de Dons; o que torna os Theurges assustadores e poderosos é que ninguém pode prever exatamente que poderes concedidos um Theurge tem debaixo de sua manga. Eles podem saber sobre qualquer Dom e nenhum Theurge digno do título irá dividir o conhecimento dos Dons que ele sabe facilmente. Em alguns casos, nem os companheiros de matilha do Theurge estão completamente a par de seu trunfo até que eles precisem saber. Dito tudo isso, não muito da tão conhecida magia do Theurge é realmente dele sozinho, mas sim um favor que ele recebe de um espírito, pago depois pelas constantes teias de Chiminage que rolam em volta da vida de um Theurge. Isso significa que um Theurge que conhece um diverso corpo de espíritos pode fazer qualquer maldita coisa num tempo de necessidade, pelo preço de prender sua vida numa intrincada teia de obrigações e débitos espirituais para sempre. Nada é de graça, no fim das contas.

O Oficial de Inteligência

“Por hora, eu já falei sobre Theurges como fonte de informação o suficiente. Uma matilha normalmente busca por seu Theurge para descobrir qualquer informação que eles possam precisar num conflito vindouro. Isso é usualmente vislumbrado através de meios místicos — espionagem e conhecimento espiritual — mais isso pode também ser aprendido de uma forma mais mundana. Espera-se que Theurges saibam segredos e em muitos círculos a medida do poder de um Theurge é determinado por quanta sujeira ele conhece sobre pessoas poderosas. Chantagem é uma prática comum entre eles, um meio de ganhar a influência e a voz que eles precisam para realizar seus deveres espirituais mais benevolentes. Não fique chocada Anjou — você sabe o quão difícil nossa guerra é e quão difícil pode ser conseguir qualquer coisa semelhante à justiça ou compaixão na sociedade humana. Theurges apenas usam as ferramentas disponíveis para eles. Dito isso, Theurges não são espíões, uma vez que esse objetivo pertence aos Ragabash. O paralelo mais próximo para eles seria compará-los a analistas de inteligência, mas suas fontes são usualmente espíritos ao invés de agentes de campo. Enquanto os Ragabash tendem a gostar de serem sorrateiros, Theurges

amam informação para sua própria proteção e, quanto mais escuro o segredo, mais feliz o estereotípico Theurge será.

“Se você suspeita que Sombras estava violando sua privacidade, Anjou... eu odeio ter de dizer isso, mas você provavelmente está certa. Muitos Theurges são incríveis bisbilhoteiros; adicionar uma herança Uktena à mistura apenas dobra a tentação de achar mais um suculento segredo novo. Theurges observam a todo mundo, frequentemente através de meios místicos que um Garou normal não tem jeito de detectar. Sim, é invasor, e claro, isso alimenta ressentimentos, mas justo como os Ragabash e suas traquinagens, isto é parte de seu renomado objetivo para Gaia, então ninguém pode realmente fazer muito sobre isso. Na verdade, eles geralmente não vigiam os Parentes, porque eles não têm segredos privados que eles queiram aprender. E se um Theurge se torna realmente obcecado sobre seus segredos — tentando chantagear um líder de seita, por exemplo — um Philodox ou outra autoridade Garou pode se encarregar de colocá-los de volta na linha. Ou, se a ofensa for grave, morder a garganta deles onde estiverem”.

Terminar nessa nota deixou um inconveniente silêncio.

O Místico

“Imagino que você provavelmente não tenha muita opinião sobre misticismo”.

Anjou balançou a cabeça, mas não havia hostilidade quando ela falou: “Quando eu era pequena, minha mãe tinha esse brilhante livro colorido da Time-Life sobre as religiões ao redor do mundo. Eu lembro das fotos dos monges Sufi, saindo para o deserto na Arábia Saudita para cantar e gritar até entrarem num estado de transe... ou morrer. Eu me lembro de pensar quão corajosos eles deveriam ser, arriscar suas vidas na esperança de receberem uma visão. Então eu cresci um pouco e comecei a ver suas ações como estúpidas e supersticiosas ao invés de nobres. Por toda a conversa na televisão sobre experiência mística, eu nunca vi nada que parecesse real, concreto de boa fé que validasse todos os sacrifícios que o povo faz em seu nome.”

Aaron baixou a cabeça lentamente. “Aqueles monges são tão boas imagens de um Theurge como qualquer outro. Isto é uma questão de opinião, eu acho, mas eu nunca pensei que aquelas pessoas fossem estúpidas.”

“Olha Anjou. Existem questões místicas para as quais nós obviamente precisamos obter as respostas também. Espiritualidade Garou não é algo feito apenas para dar-nos conforto quando os tempos são difíceis — nossa fé apenas nos diz que nossa deusa está morrendo e que o mundo está propenso a morrer com Ela. Em vez disso, espiritualismo é apenas uma parte do mundo para nós, algo a que nós somos ligados por dever e os mundos espirituais são sempre tão doentes quanto o corpóreo. Razão e ciência, mesmo sendo tão úteis em muitas áreas,

não podem nos salvar nisso — Wyrms, Gaia, pureza e corrupção; essas coisas estão simplesmente além de seus domínios. Nós precisamos de nosso misticismo, agora mais do que nunca, se nós quisermos ter esperança. Nossos místicos são os homens de um olho só num mundo de cegos; eles são os únicos que podem nos oferecer orientação nos reinos dos grandes mistérios”.

Anjou riu e Aaron desejou ser um Galliard, para que suas palavras pudessem articular lindamente o que ele só sabia em seu coração. Mas ele não era e então ali estava uma humana, com o espírito profundamente ferido, olhando para ele como se ele fosse um idiota.

O Visionário

“Você acredita na Wyrms, Anjou?”

Ela parou e pensou. “Sim, eu acho. Eu já vi o Ahroun se arrastar de volta de batalhas coberto de sangue. Eu já ouvi as histórias, escutei as descrições dos Dançarinos da Espiral Negra e Rastejante Nexus. Seus inimigos são certamente reais. E eu já vi o real poder sobrenatural que seus Dons têm — para curar, para criar trevas, para esmagar armas e computadores ou se tornarem invisíveis. Você não está lutando uma guerra imaginária, então faz sentido que a força espiritual de seus inimigos seja respeitável como algo real também. E sim, se você quer saber, na verdade isto tudo me assusta”.

“O que exatamente você pensa que a Wyrms é, Anjou?”

“Eu, eu não sei. É o inimigo, o mal que você combate. Eu não sei muito sobre isso. Eu acho que é algo como o Demônio, certo?”

“Na Cristandade, eu ouvi que o Mal é apenas um anjo que saiu da linha, um espírito revoltoso que não respeita seu criador. Eu acho que isso é uma imagem razoável da Wyrms. Para os Cristãos, apesar disso, o mal não é tão importante no grande esquema das coisas. Miguel pode vir um dia e acertar Lúcifer, isso não faria uma grande diferença. O mundo iria continuar seguindo em frente muito bem depois que tudo passasse, o Céu iria continuar abrindo seus portões para os verdadeiros crentes e a ordem natural de Deus iria continuar reinando na Terra. O bem triunfa sobre o mal, assim como São João nos disse como seria. Mas com a Wyrms não é tão simples”.

“A Wyrms está aqui para ficar, Anjou. Ela não é apenas um anjo rebelde ou espírito ladino, ela é um dos três pilares do universo. Eu duvido muito que até mesmo um ser divino como Luna — ou Gabriel, se você preferir — poderia sequer matá-la. Isto seria como tentar matar a gravidade ou exterminar o amor. E a Wyrms é absolutamente necessária — sem ela, o mundo não poderia existir em qualquer coisa semelhante a forma que nós conhecemos e toda vida com certeza cessaria.”

“Por isso que o objetivo do Theurge como um visionário é tão terrivelmente importante para a luta dos Garous. Alguém tem de pensar à frente; alguém tem que considerar seriamente o que nós vamos fazer sobre a Wyrms no final. Agora, qualquer grupo de pessoas sob

cerco está inerentemente forçado a pensar por um momento, tentando sobreviver ao próximo dia, semana ou mês. Mas no fim isso é destrutivo, porque isso significa que nós continuamos a recuar, perdendo terreno, sem termos um estratagema a longo prazo para solucionar nossos problemas. Agora mesmo, a Nação Garou tem suas mãos absolutamente ocupadas, então os Theurges são os únicos que estão pensando longe — tentando figurar como nós podemos realmente curar o mundo, restaurar o equilíbrio para a Tríade, ao invés de apenas lutar numa guerra de contenção para impedir que Wyrn faça pior do que ela já faz”.

“Essa é uma causa digna de se fazer parte, e se você pensa sobre isso um pouco, você verá que o misticismo e o questionamento espiritual, a procura de revelações sobrenaturais, é a única aproximação que tem alguma chance de funcionar. A não ser que você possa pensar em qualquer coisa melhor que os Theurges poderiam estar fazendo para curar a corrupção que eles ainda não tenham feito. Acredite em mim, eu sou todo ouvidos...”

Anjou não podia.

As Várias Opiniões

“Então, qual é o seu plano visionário? Qual o catecismo aqui? Como seu povo místico vai fazer para colocar as peças do mundo juntas novamente?”

“Há muita discussão nesse tópico, mas nenhum consenso, infelizmente. Theurges são muito diversificados e todos os xamãs das tribos possuem características diferentes. Mesmo em uma tribo, Theurges diferentes acham que diferenças são necessárias. O espiritualismo Garou é muito diferente da religião humana; nós não estamos presos por nenhum dogma ou catecismo devido à nossa desconfiança na Weaver. Isso é uma grande força, mas também uma grave fraqueza — em termos de exploração espiritual, todos tendem a fazer suas próprias coisas, e uma vez que nós estamos em uma situação onde nós precisamos de algumas respostas imediatamente, isso pode ser bem ruim.”

“Eu conheço um grupo de Crias de Fenris no Arizona que acreditam que a Wyrn Corruptora possa ser enfraquecida, e o aspecto do Equilíbrio possa renascer, se a humanidade pudesse aceitar a morte como algo natural, ao invés de temê-la. No Alaska existem Theurges Wendigo que querem testar e expulsar a humanidade das cidades, na esperança de que com isso eles aprendam a respeitar Gaia novamente, já que eles dependerão da natureza para sua sobrevivência diária — e não, isso não é uma submissão; muitos humanos *querem* viver mais próximos do mundo natural. Outros Theurges vêm a restauração do equilíbrio sob a forma de ensinar as boas ações em si, seja a honestidade, a raiva justa, religiosidade espiritual, amor aos pais e filhos ou simples cortesia. Os Portadores da Luz Interior, inspirados pelo Budismo, vêm a moderação entre todas as coisas como a chave para resistir à influência da Wyrn. Outras visões são mais sobrenaturais — uma cabala de Peregrinos

Theurges na Uganda coleciona contos de jornadas Umbrais, conferindo e analisando-as na esperança de encontrar algo em comum nas vitórias Umbrais contra a Wyrm. Uma matilha de Andarilhos em Seattle é dedicada a analisar psicologicamente Dançarinos da Espiral Negra capturados, na esperança de que curar suas loucuras possa ter um efeito contribuinte em curar a Wyrm como um todo. Um bando de estudiosos Roedores de Ossos fundaram uma sociedade dedicada a desvendar lendas urbanas, retirando a parte psicológica dos terrores míticos que ameaçam o lado mais pobre da humanidade. E claro que nossos Vigias dos Malditos aspiram manter criaturas malignas em sono profundo com canções abençoadas e outros poderes sutis, e acabar com Malditos ativos acalmando suas emoções inflamadas, levando-os à Modorra.”

“O fato é, veja, que eu acho que todas essas coisas nos ajudam. O mundo possui problemas realmente grandes e uma solução épica e heróica para o dilema da Wyrm não vai simplesmente aparecer. Mas vários pequenos esforços não necessariamente acrescentam alguma coisa; no final eu acho que toda aproximação espiritual pode fazer pelo menos algo de bom contra a Wyrm e os diversos modos dos Theurges são as melhores chances que nós temos. Na verdade, não são apenas os Theurges, apesar de que é claro que eles possuem uma visão mais clara do inimigo. Humanos lutam contra a Wyrm constantemente, apesar de não saberem disso; eles se opõem à corrupção promovendo a justiça social, recusando a se entregar aos desejos básicos, possuindo força para cuidar de algo. A luta espiritual possui milhares de faces, e quanto mais armas metafóricas os Theurges acharem, melhor todos estaremos.”

Theurges Através das Tribos

“Vivendo em uma seita Uktena, Anjou, você só vê uma fração de toda a cultura Garou. Toda tribo tem suas próprias perspectivas sob espiritualidade e seus próprios rituais.”

“As Theurges das Fúrias Negras se consideram servas da Wyld tanto quanto de Gaia, embora elas considerem que elas estejam intimamente ligadas. A teologia delas se liga fortemente à gênero, é claro — elas acreditam que as mulheres têm uma poderosa ligação com a Wyld por que ambas compartilham do poder de gerar vida. Às vezes isto é usado como uma desculpa para argumentos de superioridade feminina, e muitas Theurges das Fúrias Negras dizem que machos são imundos, justificando a estrita segregação de gênero no qual a maior parte dos rituais das Fúrias ocorre. Mas existe algo ainda mais profundo para elas do que apenas xenofobia — as Fúrias querem proteger as coisas que são unicamente femininas, e diferentemente da maior parte das humanas feministas elas acreditam e apóiam os papéis dos gêneros. Ao contrário do que você provavelmente ouviu, elas não sacrificam homens ou trabalham contra eles — a maioria acredita que Gaia criou cada gênero com habilidades únicas e um papel único. O foco delas é na mulher, e elas

querem garantir que os homens reverenciem, e sim, até temam, o poder feminino. Ao menos, essa é a história que eu ouvi de uma xamã Fúria com quem eu conversei uma vez.”

Anjou assentiu. “Mulheres são excluídas de tantas coisas, grandes e pequenas. Homens freqüentemente não vêem isso, mas toda mulher está alerta disso. Eu acho que deve significar muito para essas mulheres ter seus rituais secretos e seu papel sagrado, as honrarias e deveres que são unicamente femininos dos quais os homens não podem compartilhar. Eu não posso dizer se isso é justo ou não, mas eu posso entender como isso garante uma dignidade que de outra forma elas não teriam.”

Aaron assentiu. Ele estava satisfeito porque Anjou estava assimilando as idéias que ele estava descrevendo ao invés de suas próprias. Talvez ainda pudesse haver uma conclusão justa para isso. Ávido em manter seu interesse, ele continuou “Os Roedores de Ossos não são freqüentemente tão espirituais, mas ainda assim seus Theurges têm um poderoso nicho. Rir cura a alma e eles usam auto-depreciação para garantir a dignidade para aqueles que de outra forma não teriam. Seus rituais são freqüentemente uma paródia daqueles das outras tribos — eles têm um ritual especial para o domingo do Super Bowl — mas eles ainda são poderosas ferramentas para criar reverência, comunhão, comunidade, aconchego e compaixão. Os Roedores desdenham da formalidade, mas na irreverência eles paradoxalmente mostram grande respeito para com as tradições das outras tribos e pagam chiminage para espíritos que pouco têm a ver com seus nomes. No coração das grandes cidades, Anjou, há espíritos poderosos e ocultos que dirigem as paixões dos oprimidos e dos selvagens. Estes seres são raramente vistos ou ouvidos em seus lares, porque a Película das cidades é muito forte, mas os Roedores de Ossos lhes dão uma voz, e fazendo isto, eles fazem das cidades coisas vivas ao invés de coletividades estéreis. Estes Theurges ensinam a humanidade a respeitar as coisas físicas de sua rotina diária, os prédios e os amontoados de lixo — eles tiram o coração e alma de animismo e os trazem para a idade moderna, e nós os devemos muito por isso.

“Eu tive uma vez a oportunidade de observar um dos grandes espíritos secretos urbanos aos quais os Roedores Theurges pagam homenagens — os Totens das Pilhas de Lixo, os Rastejantes Ocultos dos Esgotos, o Espírito do Megálito da Estação Central de Montreal. Eu gostaria de ser capaz de levá-la a Umbra para que você mesmo os visse, pois eles são majestosos e terríveis, e mesmo assim qualquer tentativa de descrevê-los só os faria engraçados. Mas, infelizmente, eu não posso.

“Os Theurges dos Filhos de Gaia abraçam o ideal de cura espiritual com todo o coração, procurando meios de purificar a corrupção de indivíduos e curar feridas emocionais. Eles têm conexões, através de seu totem, com espíritos especiais chamados Guias do Coração que têm grande percepção das emoções e potenciais de um indivíduo. Qualquer pessoa tem um Guia do Coração e seus espíritos entendem o caminho que a pessoa pode

achar para se erguer do sofrimento, perda e depressão. É responsabilidade de um Theurge Filho de Gaia usar a informação para ajudar a pessoa em questão. Agora se isso soa como clichê ou adocicado para você, gostaria que você considerasse isto:”

“Tenho certeza que você já viu crueldade e degradação na sua vida, Anjou — eu sei que eu vi. E eu sei que, como eu, você provavelmente ergueu suas paredes emocionais e preveniu-se de compartilhar a dor de outros completamente, por que este tipo de empatia seria difícil demais de suportar. Nós todos fazemos isto, conscientemente ou não, e eu não estou tentando condenar isto. Mas estou tentando te fazer enxergar a incrível coragem que permite a estes Theurges fazerem o que fazem, viver a dor dos outros com eles, compartilhando de seu sofrimento. É confuso e dói, pouquíssimas pessoas estão psicologicamente prontas para se dar desta maneira para outros. Certamente, você já viu pessoas assim? Em abrigos para desabrigados, em centros de crise de abuso sexual, em departamentos de polícia e até escolas? E você já sentiu uma pequena admiração por eles, e muito sem graça, por que você sabe que não é da sua natureza se dar tão altruisticamente e por completo como eles fazem. É assim que Theurges Filhos de Gaia são. Pense nisto antes de considerar todos os Theurges como tolos, abraçadores de árvores ou dogmáticos.”

Anjou olhou para baixo e não disse uma só palavra em resposta para o desafio de Aaron, que depois de um momento continuou falando.

“Se os Filhos de Gaia Theurges são dotados de grande compaixão, então os dos Fianna são abençoados com alegria. Tantos dos meus companheiros se recusam a ver a profundidade espiritual dos Fianna, só por que sua pele é branca. Se esquecendo por um segundo dos crimes da tribo contra as Terras Puras, pergunte-os como eles tratam a terra deles mesmos: os Fianna sempre tiveram fortes laços com a terra e você pode perguntar a um de seus Theurges sobre seus conhecimentos de qualquer coisa viva que cresça dentro de muitas milhas ao redor de suas casas. Como nós, eles assistiram a uma tribo que um dia era próxima a eles cair no papo da corrupção espiritual; diferentemente de nós, seus irmãos nem ao menos tiveram uma morte heróica. Por causa disto, Theurges Fianna tendem a ser muito sérios quanto a desenraizar corrupção espiritual e psicológica na Nação; este fato dificilmente faz dos Theurge Fianna “investigadores” e “especialistas” populares dentre as seitas estrangeiras. Mas no fim, ninguém quer ver outra grande tragédia como a dos Uivadores Brancos acontecer, então estamos satisfeitos em tê-los.

“Agora, vivendo numa seita de Uktena, você provavelmente já ouviu bastante sobre a irresponsabilidade dos Fianna e sobre crimes passionais. Os Fianna têm almas de artistas e cantores, e seus Theurges tentam usar isto para trazer mensagens de reverência à humanidade. Eles também tiram sarro por isto, por que bem freqüentemente o que sai do processo

são baboseiras de Hollywood, conversas pseudo-célticas e estereótipos superficiais. Mas ao menos eles estão tentando reviver a espiritualidade primordial; Theurges Fianna colocam um peso enorme no reviver Celta, Druidismo moderno e até Wicca, e para cada dez insípidos abraçadores de árvores e portadores de cristais que eles arrastam para nós, temos pelo menos um verdadeiro espiritualista, cujo coração e alma são verdadeiramente sintonizados com a ninhada de Gaia. E talvez isto baste.

Se você quiser falar sobre primitivo, então, vamos aos Crias de Fenris. A maior parte dos rituais de seus Theurges são aterrorizantes para muitos estrangeiros, envolvendo dor, sangue e às vezes até morte. Ao mesmo tempo, na verdade, nada que eles fazem é gratuito. Fenris, eles dizem, arrancou com uma mordida a mão de Tyr por uma razão. Se Tyr não tivesse perdido sua mão colocando a Fúria abaixo da justiça, como este ato poderia ter algum significado? Por quanto tempo uma união poderia durar, se não fosse selada com agonia e perda? Suspeito que muitos Vigias dos Malditos entenderiam isto. A espiritualidade de Fenris é uma de força e ordem, e um Theurge servindo Fenris irá até o fim do mundo para redimir uma dívida de chiminagem. 'Aquilo que não me mata só pode me deixar mais forte' eles dizem e para o Cria ao menos isso pode ser verdade. Mas eles não têm nada além de desprezo por aqueles que não conseguem suportar seus rituais e isto costuma aliená-los de outros Theurges.

"Andarilhos do Asfalto Theurges são vistos com um grau de preconceito por outros nascidos na Lua Crescente há mais de vinte anos atrás. O que é uma grande vergonha na verdade, por que eles estão entre os mais necessários e inovadores espiritualistas da Nação Garou. É bem simples o conceito: respeitar todos os espíritos exceto os que não se encaixam com a minha visão de mundo. Eu estive em grandes cidades e apesar de não poder dizer que são meus locais favoritos, eu não sou tão cego a ponto de não ver que há sangue de verdade, angústia, prazer, fúria, paixão e elementais crus escondidos sob ferro e plástico. Um Theurge pode sentir este tipo de coisa, você sabe e os Andarilhos do Asfalto decidiram explorar isto bem detalhadamente."

"Agora, isso não quer dizer que muitos dos espíritos da cidade não sejam coisas doentes e destruídas — isto é apenas um fato objetivo e dê aos Andarilhos algum crédito: eles sabem disso. Mas os Theurges são curandeiros, e os Theurges Andarilhos tomaram para si a missão de restaurar o semblante de dignidade e reverência das cidades, ensinando a humanidade a respeitar as almas de prédios que eles erigiram e as ruas que pavimentaram. E se os residentes urbanos realmente respeitassem o mundo ao redor deles, eu acho que as cidades iriam terminar em montes de lugares melhores do que estão hoje em dia. Bem, vários jovens Andarilhos Luas Crescentes vêm a si mesmos em uma missão solitária de trazer a Weaver de volta à sanidade e, enquanto suas metas são admiráveis, eu não tenho

certeza que eles tenham noção da profundidade do problema. Mas quanto à tribo toda? Deixe-me dizer que eu não desisti de ter esperança pela Mãe Aranha ainda."

"A espiritualidade dos Garras Vermelhas é muito, muito difícil de ser compreendida por qualquer Garou Hominídeo; felizmente, Anjou, ninguém realmente espera que os Parentes ao menos tentem entender. Nós, Garou, esperamos honrar os Garras como qualquer outra tribo, mas eu dificilmente culparia você por seu horror quando eles são mencionados, sabendo o que você significa para eles. Para sua espécie, eles são inimigos perigosos, e isto é trágico. O que posso dizer sobre seus Theurges? Começa aqui: imagine uma mente sensciente, pensante, sem nenhum conceito de lógica, nenhuma razão ou racionalidade. De muitas maneiras, eles são bem parecidos com o que a humanidade já foi, antes do surgimento da Suméria e Egito — eles não procuram e nem querem explicações para o mundo, eles apenas o reverenciam. Não há linha entre o mundano e o espiritual para um Theurge Garra Vermelha, por que a diferença é imperceptível para eles. Há apenas a natureza, que assim como provém, também tira a vida, e a massiva, estranha não-natureza construída pelos Macacos. Não existe nada "sobrenatural" para o Garra quanto a rituais ou Gnose, mas a cidade é praticamente sobrenatural — literalmente "fora da natureza" — algo que eles nunca testemunharam. Está além da ordem natural, além das leis de Gaia — ao menos na visão deles.

Os rituais e serviços dos Garras ocorrem nas profundezas das regiões selvagens mais puras. Muitos outros Garou nunca viram um Garra Theurge — são seus batedores e guerreiros que são conhecidos pela infâmia de atacar acampamentos humanos, e Galliards e Philodox que mais freqüentemente negociam com outras seitas Garou. Pela sua falta de distinção entre místico e mundano, eles não pensam em si mesmos como xamãs ou mágicos. Ao invés disso, eles se vêem como restauradores do equilíbrio inerente à natureza e aqueles que aliviam as feridas. Eu ouvi dizer que Garras Vermelhas Theurge são incumbidos da tarefa de criar e ensinar os jovens — tanto Garous quanto Parentes — mas isso pode ser uma informação enganosa ou especulação de parte das minhas fontes.

"Senhores das Sombras Theurges... nem todos os Lua-Crescente são seres bons, e na verdade muitos Senhores xamãs se encaixam em muitas das acusações que se faz contra o augúrio como um todo. Muitos deles são peritos em usar espíritos e mágica para espionar, amaldiçoar, destruir e envenenar. Eles são conspiradores, e vindo de um Uktena isto é algo significativo. Os Senhores governam pela força, e como para maior parte dos Theurges falta poder físico, eles acharam uma outra forma de autoridade para sobreviver dentro da contínua seleção Darwiniana que a tribo pratica. Seu poder, como o de um tradicional homem Vodú, vem do medo: eles são bem conhecidos por ver e saber coisas que os outros não percebem, e então eles montaram esse mistério, fazendo

com que seus poderes ocultos fossem vistos como aterrorizantes e macabros, tanto quanto fosse possível. Eles são mestres da guerra psicológica e terrorismo oculto, e isto torna tudo mais terrível para uma de suas vítimas que acorda levemente coberta com sangue que não é seu, por que dizem que vítimas sabem que seu poder místico é real e os Senhores poderiam ter feito muito, muito pior.”

“Os Senhores das Sombras Theurges respeitam os espíritos, mas eles são muito mais aptos a prendê-los e dominá-los do que qualquer outro Garou, que lide mais diplomaticamente. É claro que, na ninhada do Avô Trovão a maior parte dos espíritos consideraria um Theurge como sendo digno de um serviço se, e apenas se, eles pudessem forçar o espírito em questão, então é apenas a forma como as coisas são feitas. Senhores Theurges são também comumente líderes de cultos no mundo mortal, usando suas habilidades ritualísticas para colocar humanos interessados em poderes ocultos a seu serviço.”

“Os Peregrinos Silenciosos Theurges, sendo viajantes, entendem melhor que ninguém a santidade dos lugares. Localização é uma mágica por si só, e a casa de alguém é o seu templo — ninguém sabe disso melhor que os Peregrinos, que tiveram sua terra natal roubada pelos vampiros ofídios. Eles são comumente aptos a contar bastante sobre o caráter de um local por sua presença física, e muitos Peregrinos Theurges são extremamente bem versados em histórias e hereditariedade. A estes seres, respeitar o passado está de mãos dadas com o respeito aos espíritos, na verdade isto não os torna tradicionalistas — há uma diferença entre respeitar o que veio antes e tentar forçar o presente a se equiparar ao passado.”

“Todos os Theurges podem falar com os espíritos ancestrais dos Garou — sendo nós mesmos meio-espíritos, nós podemos ir ao Reino Médio quando morremos. Mas os Theurges dos Peregrinos têm laços com o Mundo Inferior, a casa das almas dos humanos mortos, e eles são capazes de conversar com os fantasmas e sombras que lá residem. Muitos Peregrinos Theurges se devotam aos mortos, ajudando-os a resolver problemas que os mantêm conectados ao Reino de Gaia. Isto, freqüentemente, vai além de se vingar de uma morte ou entregar uma última mensagem para um amado; as paixões de um fantasma são tão profundas e cheias de nuances como as de uma pessoa viva, e elas precisam ser resolvidas antes que o espírito inquieto possa seguir. É um tipo de cura espiritual, que é, claro, o centro dos deveres de um Theurge. Eu ouvi rumores de que grandes tragédias recentemente atingiram o mundo pós-vida dos humanos, e os Theurges Peregrinos procuram simplesmente ajudar os fantasmas a sobreviver onde eles puderem — mas isto é apenas um boato, e nada mais.”

“Presas de Prata Theurges continuam na grande tradição Européia de aplicar razão à fé, e usam estudo filosófico para descobrir grandes verdades espirituais; eu tenho certeza que Tomás de Aquino estaria bastante

orgulhoso. Não surpreendentemente, eles tendem a serem muito preocupados com a ortodoxia, mas eu penso que isso venha mais de um sincero desejo de acreditar no que é verdade, do que de um pensamento dogmático. Sua clareza de teologia lhes dá um grande credencial ao se tratar de humanos, que estão acostumados a ver as religiões pagãs e alternativas, como teologias vagas ou da “nova era” (no sentido superficial). Estes Presas de Prata são, em algum grau, bem sucedidos em articular animismos, e isso não é algo simples. Ainda assim, mesmo no meio de um intelectualismo detalhado e salões reais, existem um outro lado dos xamãs dos Presas de Prata. Cultos misteriosos, celebrantes empolgados, mestres da profecia e oráculos proféticos não são incomuns na tribo, e formam seus próprios cultos e facções, normalmente se aliando aos grupos Druidas apoiados pelos Fianna. Eles não são muito opostos ao intelectualismo prevalecente dos Theurges dos Presas de Prata, mesmo sendo um contraponto; muitos Theurges pertencem a um campo durante o dia e a outro durante a noite. Com isso, os Presas prestam homenagens ao intelectual e aos elementos passionais da espiritualidade.”

“Dado o caráter da tribo, não é surpresa que a honra esteja tão fortemente presente no xamanismo dos Presas de Prata. Eles estão dentre os mais devotados a manter — e reforçar — as dívidas de chiminage dentro da Nação Garou. Infelizmente, eles têm problemas para apreciar qualquer tipo de humor no que diz respeito a espíritos, e isso pode levá-los a conflitos com os Ragabash. Felizmente, como em todas as coisas, eles tentam liderar por exemplo, e a presença de um Presa de Prata pode trazer a uma seita esmorecida um novo respeito aos espíritos, simplesmente através da nobreza e da eloquência do Theurge que fala em nome dessa tribo.”

“Os Theurges dos Portadores da Luz misturam a mitologia Garou com a filosofia Budista para chegar a um sistema de crença que eles chamam de Gaiadharm, o ciclo da vida. Muitos desses são místicos isolados, que vivem o estilo de vida estereotipado e se isolam das influências impuras para aumentar a sua clareza de pensamento. Mas muitos outros estão por aí, entre a humanidade e os Garou; eu acho que a melhor forma de descrever a missão deles seria dizer que eles se vêem como sentinelas do excesso. Eles trabalham para ensinar a humanidade e os Garou a evitar os extremos em suas escolhas e a abraçar o caminho da moderação e da temperança.”

“Eu suspeito que eles tenham algo a ver com a recente decisão da tribo de se separar da Nação Garou. Eu posso ver que uma visão de algum tipo os guiou, e eu espero que a escolha deles tenha sido correta. Ainda assim, a Nação é menor sem esses Theurges. Eles são em grande parte os indivíduos responsáveis por convencer a Nação Garou a ver a Weaver como uma ameaça tão significativa quanto a Wym, e por nos dar pistas de como agir contra ela. A visão deles do que a Weaver realmente é, é também bastante visionária — ao invés de focar nos aspectos tradicionalmente enfatizados da

tecnologia e modernidade, eles vão até o centro e vêem a Mãe Aranha fundamentalmente como a tecelã das ilusões que obscurecem e ocultam a visão espiritual. Eu não digo que entendo todas as filosofias deles, mas alguns de seus trabalhos certamente são leituras fascinantes.”

“Parte do motivo pelo qual eu estou lhe dizendo tudo isso, Anjou, é para que você não veja todos os Theurges como os dos Uktena. Nós temos Theurges tomando as decisões mais importantes na nossa tribo, e eu não vou discutir com você se quiser me dizer que isso pode não ser algo completamente bom. A verdade é que assim como os Uktena descobrem muitos segredos poderosos e verdades sagradas, nós também sofremos das mazelas da liderança dos Theurges: cuidado excessivo, uma tendência à inação, uma atração por poderes místicos sombrios. Como um Philodox, eu devo admitir que eu vejo muita esperança por muitos dos orgulhosos jovens Ahroun e Galliards que se jogam em posições de liderança dentre nós. Espiritualidade é bom, mas não é tudo, e essas novas e dinâmicas perspectivas estão ajudando nossa tribo a perceber isso. Então, sim, se você quer saber, um pouco da sua fúria com os Theurges que conheceu provavelmente possui uma base correta, e muitos deles talvez sejam complacentes. Eu não vou negar isso.”

Anjou balançou a cabeça lentamente. “Obrigado por me conceder isso. Eu não me oponho aos Theurges em geral, eu acho. É que alguns por aqui parecem tão arrogantes...”

Aaron acenou lentamente. “Agora, para os Wendigo. Aqui você vai encontrar praticamente o contrário — a lei dos guerreiros. Os Theurges dos Wendigo tendem a seres vingativos, usam medo em sua vantagem, assim como fazem os Senhores das Sombras. Muitos vêem esforços para ensinar a humanidade como desencaminhados, acreditando que a História mostrou que os humanos são muitos ignorantes para serem instruídos. Claro que, quando eles falam de humanos, eles geralmente querem dizer “homens brancos”. Por tudo que os Wendigo temem, Anjou, eles estão ao nosso lado contra um mundo que ainda se alimenta e abusa de nós; eles são nossos Irmãos Mais Novos, não podemos esquecer disso.”

“Eu tenho certeza que você já ouviu a ostentação que os Wendigo que visitam a seita fazem sobre ser Nativos de puro sangue, de uma ancestralidade augusta, assim se você tiver estudado um pouco de antropologia e História americana, você sabe o quão ridículas são essas afirmações. Os anciões tribais possuem a mesma atitude frente à espiritualidade que eles têm sobre linhagens — “mantenha pura” — e a abordagem não é mais realística no campo do misticismo do que é sobre raças. Muitos de seus Theurges são antropologistas amadores por necessidade, tentando manter seus rituais e chiminage estritamente condizentes com a forma que os Cherokee ou os Tshimshan fizeram séculos atrás. Claro que é uma fraqueza debilitante para um místico focar mais em detalhes de forma do que na sinceridade de

expressão, e rituais de três séculos atrás geralmente não são muito aplicáveis no mundo moderno, a não ser por situações muito limitadas. Nas seitas mais rígidas, existe até mesmo uma forma de um apartheid espiritual forçado — Theurges não podem comungar com espíritos que não possuem precedentes nas lendas pré-Colombianas ou dos Wendigo.”

“Obviamente, esse é um ambiente intensivamente sufocante para verdadeiros visionários espirituais e os Theurges escapam dele sempre que podem. Eu já escutei algo sobre um movimento espiritual secreto na tribo que mistura uma crença distintivamente modernista com a devoção tradicional de proteger os povos Nativos e preservar não apenas a forma, mas o significado, a essência primitiva das tradicionais religiões Nativas. Sendo isso tão válido, eu dou a esses corajosos espiritualistas toda a minha bênção.”

Outras Luas

“Você deve compreender isso, Anjou: augúrios não são como nações feudais ou tolas divisões escolares. Nós dependemos uns dos outros, e nós lidamos com os outros augúrios todos os dias de nossas vidas. Os Theurges possuem muitas coisas que eles podem fazer para ajudar membros dos outros augúrios, e similarmente eles possuem muitas necessidades que dependem dos outros Garou para serem alcançadas. Algumas dessas trocas são puramente profissionais, mas outras são muito, muito pessoais, estando ligadas às raízes que fazem cada augúrio ser o que é. Isso é mentalidade de matilha, e não é algo que eu possa facilmente explicar para um humano. É como família, mas é algo mais — amando ou odiando seus companheiros de matilha, você confia neles implicitamente. Você executa a função na qual você é bom — seu augúrio — e você precisa que eles façam o mesmo, permitindo à matilha funcionar de forma efetiva. Isso tudo é belo, de seu próprio modo e eu espero não parecer estereotipado ao dizer que provavelmente esteja um pouco fora da sua experiência. De qualquer forma...”

“Os Ragabash não são diferentes dos Theurges de muitas formas, e os dois augúrios respeitam um ao outro mais do que você inicialmente esperaria. Os Ragabash muitas vezes atuam como musas para os Theurges — seus questionamentos sobre os nossos modos acendeu em muitos Theurges mais do que uma extensa exploração espiritual. Theurges que propõem idéias verdadeiramente radicais ou visionárias vão perceber que os Ragabash oferecem a eles o único suporte que eles encontrarão na Nação Garou, e por isso eles são gratos. Além disso, a maioria dos Theurges possui uma maior compreensão da importância espiritual do arquétipo do trapaceiro do que muitos outros Garou, o que significa que eles tolerarão as brincadeiras dos Ragabash melhor do que, digamos, um Ahroun. Claro que se um Theurges achar que um Ragabash está zombando dos espíritos ao invés de iluminá-los, todo o relacionamento se torna bastante amargo rapidamente. Porém, não se espera isso de um Ragabash, e poucos agem dessa forma, então isso

normalmente não é um problema.”

“Como qualquer clérigo, os Theurges se arriscam a se perder na trama do dogma, recitar seus rituais sagrados sem paixão ou inspiração sagrada verdadeira. Os Ragabash lutam contra o dogma e contra a visão limitada em todos os lugares da Nação Garou — eles não estão tentando destruir a tradição, apenas assegurar que ela mantenha seu significado e permaneça flexível — e os Theurges são seus alvos com a mesma frequência que não o são. Existe uma grande diversidade em como os Theurges respondem ao fato de ter sua teologia desafiada por um Ragabash, que vai do medo e ultraje ocultos até uma aceitação calma e um debate sensato. Apesar de que eles nunca admitirão, os Theurges invejam os Ragabash: praticamente todo Theurge que possua uma experiência significativa teve que fazer um sacrifício doloroso para cumprir uma promessa em algum ponto de sua vida. O júbilo casual com o qual o Ragabash evita suas responsabilidades, quebra seus juramentos e escapa com um sorriso maroto parece inerentemente decadente àqueles Garou que foram escolhidos por Gaia para assegurar que promessas feitas aos espíritos fossem sempre mantidas. Sim, é o papel sagrado deles, mas isso ainda assim incomoda...”

“Theurges obviamente possuem uma tremenda gama de responsabilidades e eles geralmente se voltam para um companheiro de matilha Philodox, como eu, para ajudar a trazer ordem para suas vidas caóticas. Eu acho que é porque o papel de meu augúrio é ser um pilar para que outros Garou possam se sustentar, e os Theurges acabam nos procurando por estabilidade, por suporte e ocasionalmente para acompanhar a realidade, mais do que você imagina. É bom ter alguém que possa levar suas crianças para a escola enquanto você está em uma busca onírica, e a maioria dos Philodox está disposta a fazer esse tipo de coisa para um companheiro Theurge. Uma amizade sólida com um Philodox é uma boa forma de um Theurge manter um pé fixo em preocupações temporais, assim evitando que eles se percam em suas torres de marfim de ideais e misticismo. Eu acho que eu poderia dizer que nós servimos de âncora para eles, e eles parecem gratos por isso.”

“Nós também somos seus companheiros ritualistas dentro da Nação Garou. Em teoria, nós temos esferas de influência diferentes das deles — nós nos focamos em rituais que conferem respeito, julgam Renome, separam a verdade das mentiras e reforçam deveres, enquanto eles vão mais para o lado de rituais que possuem verdadeiro poder místico ou uma simbólica significância esotérica. Ainda assim, somos todos ritualistas, e a maioria dos Philodox valorizam ter um amigo Theurge cujo cérebro possa ajudar organizar uma cerimônia e assegurar que ela tenha o impacto emocional correto. Rituais são rituais, afinal de contas, e sua prática dá aos Theurges e Philodox um terreno em comum.”

“Os Galliards também possuem muito em comum com os Theurges. Ambos os augúrios possuem deveres que os conduzem para o mundo humano, e assim ambos

acabam tentando conduzir algo parecido com a vida humana acima da vida Garou. Muitos Theurges possuem planos para restauração espiritual que envolvem mudanças na sociedade, legalidade ou atitudes humanas, mas o xamã é uma figura assustadora e algumas vezes anti-social; eles não possuem a etiqueta social da qual os Galliards são peritos. Assim, acaba que Theurges e Galliards geralmente trabalham juntos, apoiando o ativismo social, movimentos de protestos ambientais, várias causas de direitos civis e eventos religiosos alternativos. Seria justo dizer que os Theurges prevêm o que deve ser feito, fornecendo seus corações e almas, enquanto os Galliards sabem como fazê-lo, sendo mestres em tagarelar e até em inspiração sincera. Os Theurges ainda dependem dos Galliards para articular e apresentar suas idéias de uma forma que capture a imaginação das pessoas.

“Infelizmente, na sociedade Garou a relação entre esses augúrios nem sempre é harmoniosa. Galliards guardam as histórias e lendas da Nação Garou, e como qualquer autor dramático eles algumas vezes encaram tentativas de censura das autoridades religiosas locais. Os contos dos Galliards em sua maioria se focam (e romantizam) no poder e competência de um único herói Garou, e algumas vezes os Theurges acham que essas fantasias heróicas não mostram suficientemente que tudo aquilo que o herói representa é um presente dos espíritos. Eu tenho certeza de que os Theurges prefeririam que toda lenda fosse redigida como um testamento à devoção e como uma peça barroca sobre moralidade, enquanto os Galliards passionais gostam de aventuras e heroísmo. A criação de histórias é um domínio dos Galliards, e quando os Postos são iguais o Galliard possui uma autoridade absoluta na área. Mas Galliards jovens freqüentemente se vêem frustrados por Theurges anciões que agem como censores. Felizmente, a maioria dos Galliards — como todos os Garou — reverenciam profundamente os espíritos, mesmo que eles não façam disso uma carreira. Então, algumas pequenas sugestões e mudanças para que uma história seja honrada tanto quanto precisa e divertida são geralmente bem-vindas.”

“Os Ahroun pouco possuem em comum com os Theurges, eles são perfeitos contrapontos. Os Luas Crescentes são introspectivos, educadores, visionários, idealistas e tão pacíficos quanto um Garou pode ser; os Lua Cheias são rudes, diretos, práticos, preocupados com o imediato, com coisas tangíveis e claro, muito nervosos e violentos. Isso não significa que exista um grande conflito, apenas que suas esferas de influência raramente se sobrepõem. Os Ahroun consideram altamente os Theurges com o pé no chão e lógicos como auxiliares táticos; qualquer guerreiro sabe o valor de especialistas de campo. Porém, os Theurges normalmente são os Garou menos combativos, e eles dependem dos Ahroun para protegê-los em batalha; a ajuda deles pode ser inestimável, mas geralmente exige que os Theurges se mantenham afastados da primeira linha do combate para direcionar espíritos e jogar maldições nos inimigos. Além

de tudo, os dois augúrios possuem um respeito profissional saudável pelo trabalho um do outro, mas não possuem fortes laços pessoais; amizades (ou rivalidades) entre Ahroun e Theurges tendem a se desenvolver baseados em fatores diferentes dos deveres e da natureza dos augúrios envolvidos.

Theurges e os Sexos

“Alguns Garou, particularmente as Fúrias Negras, possuem teorias que falam que existem significativamente mais Theurges fêmeas do que machos. Isso está ligado à teoria de gênero delas — a agressão masculina comedida e guiada pela introspecção feminina. Seria mais interessante ver as estatísticas dessa forma, mas claro que a sociedade Garou não é estruturada de uma forma que permita a coleta de tais dados com segurança. Eu diria que em minha experiência de vida, eu já vi um grande número de Theurges machos, e eles fazem seu trabalho muito bem — assim como qualquer Ahroun fêmea. Talvez não tenha tanto a ver o macho e fêmea como masculino e feminino. O Theurge certamente é um arquétipo educativo, algo relacionado nas sociedades tradicionais como o papel feminino, e até mesmo nos dias de hoje nós vemos homens serem tão capazes de serem tão bons educadores quanto mulheres, a correspondência mística entre qualquer Theurge, macho ou fêmea, e o aspecto feminino existe, em algum nível.”

“Os Theurges algumas vezes intencionalmente confundem o papel dos gêneros para obter poder místico. Com certeza você já ouviu falar dos Contrários — os trapaceiros e xamãs que se vestem do sexo oposto e assumem formas exageradas de seus papéis sexuais em suas sociedades? Ragabash são os Garou mais infames a assumir esse papel, mas os Theurges também o fazem por razões psicológicas e sobrenaturais. Esses raros Theurges tendem a ser párias ou questionadores, seguindo as pegadas dos Ragabash, mas eles possuem um tom mais perturbador do papel de Contrário do que os Luas Novas. Isso os coloca a parte da sociedade, e tende a perturbar as pessoas em um nível instintivo. É fácil rir de um travesti, mas ninguém ousa rir de um Theurge, e isso faz com que reste apenas a estranheza e o medo. A sabedoria popular prega que é esperado de um Theurge ser perturbador de alguma maneira, e isso os ajuda a assumir o papel de reverenciar os espíritos. Misticamente, a divisão de sexos carrega grande poder. Simbolicamente, atravessar essa linha faz do Theurge um ser mágico, assim como cruzar a linha entre a vida e a morte durante o Ritual de Passagem.



Vivendo como um Theurge

“Entre os Garou, Theurges são os que mais provavelmente experimentam uma Primeira Mudança menos traumática. Eles não possuem uma Fúria exorbitante, e não há uma tendência instintiva a serem sanguinolentos ou agressivos como os Galliard ou Ahroun. São incomuns os Theurge que possuem Fúria potente o suficiente para entrarem em frenesi na época de sua Primeira Mudança. Além disso, o Theurge é um ser de dois mundos mesmo antes de estar consciente de sua herança — espíritos de Gaia geralmente se sentem atraídos a proteger e guiar um Theurge recém-nascido antes de sua Mudança, enviando sinais e presságios desde os primeiros dias de vida. Muitos dos Theurges hominídeos experimentam a primeira mudança ao viajar nas profundezas de áreas selvagens, lugares em que nunca estiveram antes, levados a fazê-lo por instintos que eles não compreendem totalmente e mensagens vindas de além do mundo material. Os Theurges lupinos se encontram em contato com questões espirituais que os separam de seus companheiros lobos, e sua introspecção e curiosidade freqüentemente os levam para longe da matilha antes que ocorra a Primeira Mudança.

“Se a Primeira Mudança é mais fácil para os Theurge, o Ritual de Passagem serve como compensação. Muitas tribos realizam práticas diferentes, mas existe um tema comum entre a maioria delas: para se tornar um xamã, o iniciado deve morrer e retornar à vida. Os Crias de Fenris literalmente enforcam seus Theurges em um grande carvalho, deixando-os sob vento e chuva por nove dias e nove noites. Sufocamento normalmente não é capaz de matar o Garou, mas a falta de oxigênio provoca desmaios e alucinações — visões sagradas concedidas por Fenris e pesadelos invocados dos mais profundos Niflheim. Os Wendigo enviam seus jovens Theurges para as áreas selvagens, jejuando em solidão até que entrem em frenesi devido à fome ou lhes seja concedida uma visão pela Mulher Metamorfa ou o Garoto do Céu. Jovens Andarilhos do Asfalto algumas vezes engatinham pelos tubos e túneis de vapor sob clubes noturnos ou raves, após uso intencional de grandes quantidades de alucinógeno para tentar fundir suas consciências com a multidão de dançarinos, a música da cidade. Independente do método, o jovem Theurge entra em contato com a morte com o objetivo de ter uma breve visão do mundo dos mortos. Mesmo entre as tribos que não realizam tal prática, é muito comum para ser coincidência o fato dos Theurge acabarem mortalmente feridos ou próximo ao coma após o Rito de Passagem — os espíritos clamam os seus direitos, seja através de rituais ou circunstâncias.”

“Essa quase morte é tanto um eco simbólico do sacrifício do Primeiro Theurge quanto uma ligação gerada com o mundo espiritual. Ao fazer uma jornada para o mundo além desse e retornar, o Theurge torna-se um ser mágico, uma criatura de dois mundos e uma ponte de um para o outro. Agora, todos os Garou são criaturas

de espírito e carne, Anjou; todos nós possuímos a habilidade de percorrer atalhos. Mas um Theurge é especial porque age como condutor, pois está em ambos os mundos ao mesmo tempo metaforicamente, senão fisicamente. Espíritos reconhecem isso, isso os torna mais favoráveis a comunicar mistérios sagrados e a oferecer ajuda ao Theurge nas horas de maior necessidade. Por tudo o que eles devem passar, as bênçãos de uma criança de dois mundos são grandes de verdade.”

“A vida de um Theurge é cheia de demandas, um ato contínuo de equilíbrio entre o espiritual e o temporal. Por um lado, muitos de seus deveres — guiar espiritualmente a humanidade, proteger animais sagrados, criar fetiches, ser conselheiro de sua matilha, curar os enfermos, garantir chiminage — requer que eles estejam focados em sua vida real e normal. A Nação Garou não tem uso para os Theurges que estão tão envolvidos com os mistérios superiores a ponto de se tornarem alheios às banalidades da vida Garou. Na verdade, tais indivíduos podem ser um grande atraso para a matilha! Há momentos em que os Garou se preparam para as batalhas, e precisamos de aliados espíritos prontos a lutar do nosso lado, encantos para manter os Malditos afastados e armas fetiches para dar aos nossos guerreiros mais fortes. Se um Theurge for “espiritual” demais para providenciar essas coisas, ele está gravemente descuidado com seus deveres.”

“Por outro lado, entretanto, o mundo das sombras, presságios e mistérios é como o canto de uma sereia sobre o Theurge e se ele fechar os ouvidos demais, ele é o culpado pela recusa de ouvir as revelações divinas — novamente, um pecado grave. Você deve entender isso, Anjou, e eu reconheço o quão fora da sua — ou minha — área de experiência isso deve ser: Theurges vivem mergulhados em um mundo místico, onde presságios e enigmas maravilhosos espreitam em cada esquina. Imagine se tudo o que você experimentasse tivesse dois significados: o literal e o simbólico. Um Theurge que se distancie e se deixe submergir por completo nesse mundo etéreo começa a ver causas e efeitos sobrenaturais em tudo a seu redor, fazendo previsões e lendo mensagens onde elas não existem e se tornando incapazes de se relacionar com as preocupações do mundo material. Psicólogos mortais denominam essa condição de Quixotismo — uma compulsão em atribuir causas sobrenaturais a eventos mundanos.”

“O ato do equilíbrio torna-se ainda mais difícil se um hominídeo Theurge tentar manter algo que se assemelhe a uma vida humana normal, junto com suas tarefas espirituais e materiais. É incrivelmente surreal acabar de voltar de uma missão mítica no mundo espiritual a tempo de completar a contabilidade para entregar a seu chefe, mas alguns Theurge se vêem nessa situação. Ainda assim, existe uma razão que leva os Theurges a viver uma vida da mesma forma que um humano: eles devem, se buscam curar e influenciar as moléstias da sociedade humana, serem uma parte dela. Um curandeiro não pode fazer seu trabalho distante do

seu paciente — ou fora do mundo do paciente — sem se importar com a vida dele. Então o Theurge tenta manter uma profissão, paróquias, famílias e outras preocupações humanas com maior frequência do que os outros Garou, com variados graus de sucesso. O quanto o misticismo e os chiminages podem atrapalhar depende do indivíduo — os mais espertos Luas Crescentes tratam isso como malabaristas, se divertindo enquanto todos os elementos de suas vidas caóticas e completas tentam se equilibrar. Aqueles com menos dessa estranha compostura humana se vêem diante de um esforço contínuo, e enervante, para manter todas as galinhas em fila. Afinal, ninguém disse que ser um Lua Crescente era fácil.”

“Envelhecer é tanto difícil quanto recompensador para um Theurge. Eles tendem a ter a maior longevidade entre os Garou, mas eles também têm os mais limitados futuros. Diferente dos Ahroun ou Ragabash, eles geralmente não desaparecem em uma chama de glória. Ao contrário dos Galliards, nossa sociedade não dá a eles a liberdade para virarem solitários que vão a busca de uma última grande história ou lenda. O preceito da Litania sobre os velhos e enfermos tende a ser interpretada literalmente com os Theurge — ou mais precisamente, eles são considerados um atraso quando a mente começa a falhar. Um guerreiro deve manter-se são, tanto no corpo quanto na mente, mas um xamã precisa apenas ser capaz de ouvir os espíritos claramente e lembrar seus segredos. Para os Theurge, posto e idade tendem a estar diretamente relacionados, mais do que para outros augúrios. Um jovem e ambicioso guerreiro adquire muita perícia em sua arte em uma década, ou menos, mas a verdadeira maestria da espiritualidade leva uma vida inteira. Isso pode ser frustrante para os ambiciosos Luas Crescentes — um velho Ancião Theurge deve ter visto duas gerações de Ahroun ultrapassá-lo em posto antes de obter seu título — mas paciência é uma qualidade que os Theurge valorizam, de qualquer forma, e eu tenho certeza que muitos Garou invejam a oportunidade dos Theurge de aproveitar a vida no tempo certo, ao invés de terem que se apressar por ela.

“O Theurge que alcançam o status de anciões em posto assim como em idade é um líder espiritual de seu povo, um valoroso recurso a qual todos os Garou prestam reverência. Anciões Theurge geralmente se tornam Mestres de Rituais de sua seita, mas um Theurge pode possuir uma vasta gama de posições na seita. Independentemente do seu título, eles são tratados com uma reverência aos anciões atípica dentro da sociedade Garou. Nós dependemos dos nossos anciões Theurge, Anjou, de uma maneira que é difícil de articular. Eles estão mais próximos daquilo pelo qual estamos lutando, e é difícil para qualquer Garou não se sentirem maravilhados quando lidando com eles. Nossa sociedade reverencia a sabedoria, tanto quanto glória e honra, e muitos anciões Theurge são vistos como sabedoria encarnada. Precisamos deles, e quando eles morrem sua perda é sentida por toda a seita.”

Aaron se calou, sem saber ao certo o que falar em

seguida, tentando capturar com palavras algo que ele suspeitava que não poderia ser capturado.

• • •

Anjou e Aaron falaram sobre trivialidades a maior parte da tarde. Um Philodox compreende psicologia, afinal, mas qualquer um poderia notar que uma mulher que perdeu seu filho e cujo todos os Parentes estão tirando sarro não precisa de nada mais do que companhia. A batida na porta — que Aaron silenciosamente esperava que não ocorresse — se deu nas primeiras horas da noite. Ele rapidamente foi atender a porta, antes que Anjou pudesse responder.

Aaron nunca havia encontrado Fala-Com-as-Sombras antes, sendo um visitante à seita, mas ela era tão impressionante quanto ele havia imaginado. Não dava para ele estimar sua idade — possivelmente mais velha do que qualquer humano já foi — mas seus cabelos brancos enovelados, olhos vermelhos e sua pele, como uma couraça, faziam-na parecer saída de uma lenda Grega. Isso, Aaron supunha, era exatamente a imagem que ela desejava invocar.

“Posso entrar?” ela perguntou com a voz de uma mulher não acostumada a pedir permissão.

“Claro,” Anjou rapidamente respondeu.

“Achei melhor bater, dessa vez.”

Anjou concordou com a cabeça, assustada. Claramente, Aaron não era o único que havia ouvido os comentários desrespeitosos que ela havia dito sobre Fala-Com-as-Sombras.

As palavras da anciã foram rápidas e desajeitadas, ela claramente não estava se divertindo ao pronunciá-las. “Eu... eu ouvi uma parte do que Aaron estava lhe dizendo. Sabe, ele tem razão, nossos deveres são duros e difíceis, e freqüentemente nos deixam exaustos. Nós devemos ensinar a humanidade a reverenciar os espíritos, mas algumas vezes torna-se mais fácil apenas fazer a humanidade temer os espíritos. Medo é sempre mais simples de cultivar do que respeito verdadeiro, e você pagou o preço pelo meu descuido. Eu fui negligente em meus deveres, Anjou. Eu senti sua dor em meus sonhos, e eu sabia que eu era a causa. O modo com o qual eu lidei com você foi desonroso, o por isso eu estou verdadeiramente arrependida.”

Ela parecia muito vulnerável naquele momento, e Anjou evitava seu olhar.

“Nada pode ser feito agora. Está terminado. Vamos apenas continuar com as nossas vidas.”

Fala-Com-as-Sombras mantinha uma expressão indecifrável. “Finalmente, você merece uma explicação melhor do que a você recebeu. Phillipe não era um homem bom em nenhum sentido do termo. Ele era... um ser sombrio, Anjou, e que estava sob a mácula do Inimigo. Ele estava usando você para chegar à seita. Em minhas visões, você se deitava no chão, olhar vazio, sua garganta cortada pelo próprio filho. Seja muito grata aos espíritos de Gaia que lhe mostraram a compaixão que eles tiveram ao forçar a corrupção que haveria de se nutrir na alma de suas crianças e passar para seus corpos.

A alternativa teria sido muito, muito pior para você. Em nenhum futuro possível Phillipe poderá ter cumprido seus sonhos. Eu deveria ter lhe falado tudo isso quando nos conhecemos, ao invés de apenas dar uma ordem e esperar que você fosse obedecer.”

Anjou não disse nada, horrorizada com as palavras de Sombras. Após alguns instantes de silêncio, Sombras decidiu que seria melhor simplesmente mudar de assunto. “Palavras são estéreis. São coisas da Weaver. Uma vez que elas sejam ditas, elas nunca mudam. Você não poderia explicar o que é ser um Theurge em palavras, Aaron. Você devia saber disso.”

A anciã virou-se para Anjou; “se você tem realmente interesse em compreender o que significa ser um Theurge, eu só posso lhe mostrar, não dizer.”

Temerosa, Anjou concordou. Ela estava surpresa em admitir que estava interessada nisso pelo seu próprio bem, ao invés de pura praticidade. Sombras enfiou a mão em seu robe e retirou o que inicialmente parecia o esqueleto de um rato, colocando-o na mesa em frente a Anjou. Então ele se moveu. Era mesmo um pequeno rato morto-vivo, algo vagamente como o fogo brilhava em seus olhos. Apesar disso, ele não parecia muito ameaçador; na verdade, Anjou percebeu que ela queria reverenciá-lo, como uma donzela nobre diante de um grande cavaleiro.

“Esse é um espírito de nascimento e renascimento, Anjou. Ele me avisou sobre suas crianças.”

Quando Anjou encarou a perturbadora luz nos olhos do esqueleto, o espírito respondeu com algo que não era exatamente comunicação, mas poderia ser o ancestral primordial da fala, há milênios quando o mundo era menos complexo e mais mágico. Então Anjou simplesmente entendeu, e ela sabia que o que ela havia aprendido jamais poderia ser explicado, apenas experimentado.

“Obrigada”, ela exclamou, sem fôlego. O rato esqueleto guinchou silenciosamente e sentou-se sobre suas pernas de osso, aparentando contentamento.

Sombras sorriu. Em sua face, isso era surreal.

“Anjou, Parentes não podem ser Theurges, mas eles são xamãs há milênios. A humanidade possui poucos xamãs nessa era. Você certamente é capaz, e até pode ser possível trazer para a sua vida a dignidade que você tanto almeja. Eu enganei você e, para compensar, se você quiser, eu compartilharei com você meus mistérios e segredos, e posso ensinar as maneiras com que os humanos reverenciam e falam com os espíritos. Eu não quero lhe pressionar; eu simplesmente notei que seu futuro parece vazio, e eu ofereço uma luz. Não decida agora. Pense a respeito.”

Anjou concordou silenciosamente com a cabeça. “Eu.... eu vou pensar. Eu não consigo dizer nada agora. Eu estou em choque, pra ser sincera.

A Theurge concordou e então segurou Anjou pelos ombros, com força. “Há mais uma coisa que sou obrigada a dizer antes que nos separemos, Anjou. Eu não me importo se você pensa que eu sou uma vaca, ou se você

diz isso aos outros. Não cabe a mim me importar com esse tipo de coisa, e talvez seja até verdade. E, acredite você ou não, eu tenho compaixão pela sua dor, e desejo o melhor em sua vida. Mas seu eu souber que você voltou a falar de Uktena e de Gaia da forma como você fez no bar essa noite, eu voltarei aqui e arrancarei suas tripas pessoalmente, vou pendurar suas entranhas na divisa do caern como um aviso para todos aqueles que blasfemam contra os espíritos. Meu augúrio demanda não menos do que isso.

Então ela se virou e foi embora.

Notas de Narrativa

A história acabou. Jogar com Theurges pode ser envolvente, especialmente se o Narrador quiser incluir misticismo e visões proféticas em seu jogo. Os conselhos a seguir podem acender a imaginação; além disso, apresentamos algumas novas Características para personagens Theurge escolherem.

Sinais e Maravilhas

Como exatamente o Narrador deve lidar com o mundo místico em que o Theurge vive? Pode ser assustador, pois se você narra uma cena em um sonho ou adiciona um presságio simbólico e termina mal, pode parecer extremamente clichê e de mal-gosto. O melhor conselho ao Narrador é dar ao jogador a chance de explorar e interagir com o mundo místico — seja a Umbra ou uma cena de sonho — ao invés de martelar na cabeça deles uma mensagem, forçá-lo a trilhar os exatos passos da jornada do herói de Campbell ou tentar criar uma atmosfera sinistra cheio de adjetivos pomposos. Lembre-se que narrar misticismo, como qualquer outro tipo de narração, deve ser uma atividade interativa.

Encontre algumas fontes de surrealismo e imagens místicas, e adapte ao seu próprio uso. Em um jogo individual, não há razões para temer cópias, seja do Apocalipse de São João, filmes de David Lynch ou do último romance do Neil Gaiman. Imagens místicas não são fáceis de se inventar, para a maioria das pessoas, e quase sempre são baseadas em mitologia que veio antes. Enquanto você for razoavelmente discreto para fazer tudo mais interessante, e não incluir elementos de outros gêneros, uma vasta gama de inspiração será muito útil na criação de um mundo simbólico.

Não espere que os jogadores leiam sua mente. A pior coisa que pode acontecer é você apresentar uma imagem ou encontro que possui importância simbólica a um jogador Theurge e esperar que ele interprete do mesmo modo que você. Poucos jogadores gostam de quebrar a cabeça em um enigma obscuro, de simbolismo criado pelo Narrador, mas a maioria não vai fazê-lo. Além disso, ao contrário dos enigmas, que seguem lógica concreta (como intrigas, mistérios de assassinato), é quase impossível um jogador perceber a interpretação “certa” de um símbolo ou presságio. Existe um motivo pelo qual personagens possuem valores em Enigmas — não há

nada de errado em permitir que eles façam uma rolagem para perceberem a interpretação “correta” (ou seja, relevante) de um símbolo ou presságio.

Também não é blasfêmia o Narrador evidenciar o simbolismo diretamente, com a melhor interpretação (“Ao olhar para o velho relógio na parede de Lorde Alistair você nota que o pêndulo está firmemente preso com teias de aranha. Você pisca, e as teias desaparecem, e você se pergunta se realmente as viu. Talvez esse seja um presságio de que ele está tentando prevenir seu envelhecimento com algo afiliado à Weaver.”) ou apresentar símbolos com óbvias interpretações racionais. Mesmo que os jogadores não tenham que adivinhar nada, o uso de metáforas adiciona o elemento de mistério e gera atmosfera para o jogo.

Como alternativa, você pode usar um truque simples, que reduz a frustração do jogador Theurge e aumenta tanto a competência do personagem quanto a do jogador de influenciar no jogo. Coloque alguns elementos simbólicos e místicos e espere para ver como o jogador vai interpretá-los e quais sentidos vai atribuir a eles. Se a interpretação for razoável, criativa e complexa, faça com que o jogo incorpore essa visão, até um certo ponto, mesmo que não fosse o que originalmente estava planejado para aquela imagem. Obviamente, isso deveria parar se as interpretações e profecias do Theurge passarem a ser uma tentativa do personagem de se beneficiar — mas a maioria dos apelões não está interessada em imagens místicas mesmo, então esse é um risco pequeno.

Saiba a hora de manter algo fora de cena para um maior impacto. Um personagem pode se recusar a ouvir que “Vanessa Guardiã-da-Wyrm adentra o coração do Reino do Fluxo, e sua mente se abre para toda a criação. Várias horas passam antes que ela retorne a companhia de sua matilha, preenchida porém incapaz de articular com propriedade alguma das maravilhosas coisas que acabou de experimentar”, mas qual descrição poderia o Narrador dar e ainda conseguir fugir do clichê e da inadequação? Ao manter as experiências místicas secretas, o Narrador mantém o interesse tanto da jogadora de Vanessa quanto do resto de sua matilha, de outra forma fica apenas repetitivo.

Existe uma consistência interna para visões, imagens oníricas e outras facetas similares do misticismo. Não é o que normalmente chamamos de lógica, mas ainda é consistente e a manutenção desses elementos de lógica de faz-de-conta faz com que os jogadores estejam aptos a interagir de maneira significativa com a estranheza que um jogo regado a metaplot pode oferecer. Algumas das mais comuns dessas “leis do misticismo” são as seguintes:

- **Semelhante Afeta Semelhante** — Contágio é mais do que um princípio que magos (e Theurges) usam em rituais; é um tema recorrente em uma vasta gama de mitologias. Os céus, ou a Umbra, são paralelos à Terra e quando um se altera, o outro também é afetado. Na verdade, muitas jornadas espirituais são feitas com o exato propósito de curar na Umbra algo que é inacessível

no mundo real. Qualidades emocionais e espirituais que no mundo real estejam ocultas atrás de muros de repressão, incredulidade ou formalidade podem estar representadas metaforicamente na Umbra — ao se curar ou purificar a metáfora, o Theurge e seus aliados podem frequentemente auxiliar as pessoas atingidas no mundo real.

- **A Vida É Uma História** — Mitos são obviamente histórias, ao ponto que verdadeiras missões espirituais e jornadas épicas que as inspiram também possuem elementos dramáticos nelas. Em um mundo onde destino e fatalidade são forças reais, eventos devem acontecer em um ciclo natural literário para que cheguem a uma conclusão. Como em uma história, uma jornada mítica possui um começo, meio e fim, períodos de tensão ascendente, camaradagem evocativa e desespero avassalador. Diferentemente da vida normal no Mundo das Trevas, que algumas vezes pode ser arbitrária (ou “pós-moderna”, em termos literais) as coisas na Umbra e nas visões sempre ocorrem por uma razão, e caminham do começo até o fim natural. Obviamente, isso não significa que sempre haja um final feliz...

- **Intuitivo, Não Racional** — Misticismo não é racional, mas certamente é sensível, com a mentalidade certa. Uma vez que um martelo batendo em rochas faz um som similar ao trovão, é perfeitamente lógico que um espírito do Trovão tenha vasta experiência como pedreiro, ou empunhe um enorme martelo. O cordão umbilical já manteve ligadas mãe e filha, então claro que poderia ser usado mais tarde, se guardado, para permitir à mãe, encontrar sua filha perdida, já adulta. Para o pensamento moderno, há várias razões pelas quais essas coisas não são críveis, mas esse não é o ponto: se você se forçar a pensar de maneira pré-científica e passar por cima das conexões usando o bom senso e sabedoria popular ao invés da razão, todas elas se tornam claras. Essa é a mentalidade certa para narrar o mundo místico.

- **Tudo É Mais Simples** — Na vida real, pessoas são complexas, com dezenas de motivações conflitantes, diferentes pecados e virtudes e histórias de vida cheias de nuances, que raramente seguem um tema ou padrão muito claro. Espíritos são bem mais simples que isso — eles são icônicos, e representam uma faceta extremamente limitada da experiência humana. Garou, seres meio-espíritos, encontram-se no meio do caminho: eles podem possuir a complexidade da humanidade mundana em suas vidas diárias, mas também possuem uma natureza mais pura e simples em seu interior, uma representação icônica moldada em parte pela sua tribo, augúrio, natureza e seu maior objetivo de vida, que aflora quando eles se envolvem com misticismo épico ou jornadas espirituais. Lembre-se disso, e faça suas personagens — protagonistas ou não — com toques icônicos mais amplos no mundo místico; deixe a complexidade e os tons de cinza para as histórias mundanas.

- **A Balança Deve Se Equilibrar** — Aplique o adágio da ciência que diz “toda ação gera uma reação na

Comprando Rituais

Se um Narrador não quer os mais poderosos rituais conhecidos da sociedade Garou nas mãos de suas recém formadas matilhas, ele tem todo o direito de limitar os jogadores aos rituais de Nível Três ou menos, quando criando personagens Cliath. O direito de utilizar um ritual raro ou poderoso deve ser algo que os jogadores tenham de negociar com seu Narrador, não assumindo isso como um direito natural inerente ao jogo. Pelo contrário, um jogador Theurge pode querer se tornar um ritualista bem mais diversificado do que os meros cinco níveis de rituais permitidos ao personagem no jogo. Se o Narrador está inclinado a deixar um jogador começar com um ritualista habilidoso, o mesmo poderia deixar um Theurge possuir mais do que cinco pontos em Rituais usando seus pontos de bônus. Muitos Theurges jogadores irão querer começar a jogar com o “Kit ritual básico” para Theurges (Ritual de Conjuração, de Despertar Espíritos e de Compromisso). Isto retira todos os cinco pontos possíveis no Antecedente Rituais, e faz com que um jogador compre alguns rituais tribais ou sociais extras, e isso não vai deixar o jogo desequilibrado, especialmente depois que os pontos de bônus já tenham sido usados para aumentar Fúria, Gnose e Força de Vontade. Esta regra opcional pode ser especialmente valiosa levando-se em consideração um jogo onde não existe muita oportunidade de interagir com os anciões Garou, ou onde tomando grande espaço de tempo necessário para aprender não seria muito prático.

direção oposta” aos reinos da emoção, obrigação, moral e metafísica, e você tem essa lei. Na verdade, isso descreve bem o enredo geral de **Lobisomem** — a Wyrn e Weaver estão fora do equilíbrio e até que ele seja restaurado, as pessoas irão sofrer. Toda escolha gera conseqüências, embora quem tenha que lidar com elas nem sempre merece, no sentido moderno — considere a história do Primeiro Theurge aqui. Sacrifício, algumas vezes, é necessário para se chegar a um objetivo — para encontrar um bem poderoso, um grande mal precisa ser sofrido por alguém. No mundo físico, o mal é geralmente muito recompensador; no domínio dos espíritos, entretanto, carma é uma força real, embora seus efeitos compensadores possam parecer duros e barrocos para os afetados.

- **Tudo é Pessoal** — Os protagonistas de uma jornada espiritual nunca são genéricos a ela; o que eles enfrentam será moldado pela sua própria natureza. Dois Theurges, enviados para a Umbra na mesma missão, para encontrar a versão exata do mesmo fetiche, terão histórias completamente diferentes para contar quando retornarem — uma jornada mística não é baseada apenas no objetivo a ser encontrado, mas na psique, pecados, virtudes e paixões daquele que procura. Isso se aplica

também a lidar com espíritos quando o Theurge não sai do Reino de Gaia — ainda é uma missão espiritual, ainda que de um tipo mais metafórico. Isso significa que através de suas relações com os espíritos, o Theurge se vê enfrentando os esqueletos que guarda no armário. Como Narrador, prepare para o Theurge encontros com espíritos baseados não apenas na situação, objetivo ou área, mas baseado nos tipos de espírito e nas demandas de chiminage que mais fortemente estão em ressonância com o conceito do personagem Theurge.

Novos Dons de Theurge

- **Percepção do Airt (Nível Um)** — Usando este Dom, um Theurge pode basicamente identificar um espírito por seu airt — a trilha deixada pela passagem de um espírito. Isto funciona essencialmente como um rastreio no mundo físico, e não sendo muito informativo — um caçador pode dizer algumas coisas através das pegadas de um bisão, mas não pode aprender nada significante sobre uma criatura desconhecida. Contudo, espíritos particularmente poderosos e astutos sabem como disfarçar seus airts. Qualquer espírito ancestral que fora renomado como um grande caçador pode ensinar este Dom.

Sistema: Trate isto exatamente como a habilidade do Garou em identificar e rastrear animais (pelo cheiro ou pela procura de pegadas/rastros, com a discríção de um Theurge), mas ao invés disso, aplicado aos espíritos. Note que o Garou pode não ser capaz de seguir um espírito por todos os lugares atrás de seu rastro — lembrem-se, espíritos podem voar.

- **Sentir Chiminage (Nível Um)** — Theurges possuem meios de saber todo tipo de coisas secretas que outros Garou gostariam que permanecessem escondidas; com este Dom, eles podem aprender como funciona o equilíbrio do chiminage, ficando ciente espiritualmente de qualquer acontecimento com um relance. Este Dom revela se o alvo pagou todas as suas dívidas com os espíritos, se ele ignorou um débito ou engajou-se numa blasfêmia contra seu totem ou outros patronos espirituais. Um espírito da coruja ensina esse Dom.

Sistema: Um teste de Percepção + Furtividade (dificuldade 7) revela o estado de débito do alvo nos mundos espirituais; com três ou mais sucessos, o Theurge pode aprender o nome de um espírito com quem o alvo mais recentemente tenha agido errado, se existir.

- **Faca Espiritual (Nível Dois)** — Usando esse Dom, um Theurge pode imbuir uma faca — ou qualquer arma que ele possa carregar em uma mão — com poder para acertar por entre a Película, afetando inimigos no outro lado. Contudo, este Dom não dá nenhuma habilidade de ver por entre a Película, além do que os Garou normalmente podem fazer. Um espírito da vespa pode ensinar este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose, e qualquer arma que ele carregue consigo está livre para acertar criaturas em ambos os lados da Película, em qualquer área onde ela seja igual ou menor do que o nível

de Gnose do Garou. Este efeito dura pelo resto da cena.

• **Desgosto dos Espíritos (Nível Dois)** — Theurges usam esse Dom como uma forma de aviso espiritual contra aqueles que ofenderam os espíritos. Isto causa má sorte na vítima, e as faz testemunhar presságios, segundo sua própria cultura, que indiquem mal agouro ou um carma cosmológico negativo. Note que muitas pessoas modernas podem não saber reconhecer um presságio como tal, mas eles ainda vão achar o presságio fora de sua própria natureza. Um corvo da tempestade ensina este Dom.

Sistema: O Theurge gasta um ponto de Gnose, queima uma efígie da vítima e rola sua Manipulação + Ocultismo (Dificuldade 7); o alvo pretendido não precisa estar presente. Às vezes na mesma história que o Dom é usado, o alvo terá um mau funcionamento numa importante (mas não com perigo de vida) rolagem de dados automaticamente, ou sofrer com efeitos de mau funcionamento uma vez em todo dia de sua vida.

• **Evocação da Cerimônia (Nível Três)** — Rituais não são usados apenas para evocar efeitos sobrenaturais; eles também têm um valor inerente para Theurges e neles mesmos. Usando este Dom, o Garou evoca um senso de união, reverência e mistério sagrado através de uma conduta ritualística — qualquer coisa entre um sacramento católico e um ritual Garou. Juntamente com qualquer efeito místico normal, a cerimônia produz uma sensação de reafirmação e propriedade cosmológica para todos que participam. Mesmo que os Theurges normalmente usem esse efeito para fortalecer sinceras devoções espirituais ou construir entre os Garou uma comunidade, ele é igualmente uma fácil forma abusiva de manter os participantes de um ritual em um ignorante e dogmático medo do mundo sobrenatural — a intenção do Theurge, não a natureza do Dom, determina qual é o caso. Um espírito enigmático ensina este Dom.

Sistema: Qualquer um pode tentar inspirar, unificar ou clamar por uma audiência a um ritual, com um teste de Carisma + Rituais, Ocultismo, Performance ou Lábia, de acordo com a exata situação. A posse desse Dom aumenta o Carisma do Theurge em quatro pontos, apenas para os propósitos dessas tentativas (até o máximo de nove).

• **Castigar (Nível Três)** — O Theurge clama aos espíritos para retirar suas bênçãos de outro Garou; ele precisa verbalmente atestar as ofensas do alvo contra o mundo dos espíritos, e o alvo precisa estar presente; se bem sucedido, o alvo perde o Renome e os Dons espirituais. Um espírito hiena ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Intimidação contra uma dificuldade igual à Gnose +3 do alvo. Cada sucesso causa ao alvo a perda de um ponto temporário de Renome para sempre. Em adição, o alvo perde acesso a um Dom da escolha do jogador Theurge até o fim de uma história, de um nível máximo igual aos sucessos conseguidos.

• **Apaziguar (Nível Quatro)** — Xamãs de muitas culturas diversas são conhecidos por saberem segredos

sobre como aplacar fantasmas e ancestrais zangados — esse Dom é um desses segredos. Um Theurge com esse Dom sempre sabe exatamente que tipo de sacrifício é necessário para se desculpar por uma ofensa contra o mundo espiritual, sendo perito nos métodos para oferecê-lo. Um espírito do reino do Érebo ensina este Dom.

Sistema: Com um teste de Percepção + Ocultismo (Dificuldade 7), o Theurge aprende o que ele precisa oferecer para aplacar um espírito ofendido. Usualmente, se tanto o ofensor quanto o Theurge forem sinceros, alguns pontos de Gnose podem recuperar a harmonia; se o ofensor estiver morto ou ausente, ou se a ofensa for verdadeiramente grande, as cortes dos espíritos podem requerer que o Theurge receba uma punição em forma de chiminage, como oferecer um fetiche ou empreender uma tarefa. Em casos lendários, é conhecido que Theurges já deram até suas vidas para restaurar as ligações da Nação Garou com um Incarna ofendido.

• **Profecia (Nível Quatro)** — Este Dom concede ao Theurge um vislumbre real do futuro. Tais visões são esporádicas e algumas vezes enigmáticas, mas a não ser que um esforço enorme para mudar algo seja feito, eles são sempre precisos. Um espírito da coruja ensina esse Dom.

Sistema: Este Dom é tanto um elemento da história como um poder; o jogador precisa conversar com seu Narrador antes de adquirir isso para o personagem. Independentemente de se ele é possuído por personagem jogador ou não, visões vêm apenas pela vontade do Narrador e contém qualquer informação que ele deseje. O Narrador deve saber obviamente se safar evitando ver o futuro de certos personagens jogadores, para evitar transformá-los em uma peça de quebra-cabeça.

• **Curar a Alma (Nível Cinco)** — Através de uma longa semana de firme provação, estado de transe e comunhão espiritual, o Theurge é capaz de colocar os elementos da Tríade em perfeito equilíbrio na alma de um indivíduo. Obviamente, o sujeito para ser curado precisa estar disposto, e os dois indivíduos precisam estar a sós (salvo por contato com espíritos) por toda a duração. Esse Dom pode abrandar insanidade, feridas emocionais, sanar os efeitos de um trauma e retirar a melancolia. Se a injúria espiritual foi causada pela própria conduta do alvo, contudo, este Dom só pode funcionar uma única vez este indivíduo: mesmo o ser mais empático tem pouca simpatia por aqueles que voltam a sua uma conduta de auto-degradação depois de ter sido ajudado uma vez. Um Avatar do Unicórnio ensina esse Dom.

Sistema: Os efeitos são altamente personalizados e baseados no contexto da história. Este Dom sozinho não pode curar totalmente um Harano, mais pode certamente amenizar seus efeitos, prevenindo que este o tome completamente.

Se o Narrador já se envolveu com as complicações de um crossover mecânico em sua crônica de Lobisomem, ele pode escolher colocar esse Dom para restaurar de um a dois níveis de Humanidade, ou subtrair

um ou dois níveis de Angústia, na vida de um certo vampiro ou aparição. Claro, pouquíssimos Garou anciões iriam desperdiçar as bênçãos de Gaia com um verme, mesmo sendo um penitente.

• **Legado Venenoso (Nível Cinco)** — Este terrível Dom dá ao Theurge o poder de lançar uma grande e maliciosa maldição sobre uma vítima à sua escolha. Este estigma é irreversível, e irá permanecer com a vítima até o fim de sua vida. A vítima precisa estar presente, e o Theurge precisa verbalmente atestar sua maleficência. Um espírito do ódio, ou o espírito de um animal altamente venenoso, ensina este Dom.

Sistema: O Theurge gasta um ponto de Gnose e um ponto de Força de Vontade, então rola Manipulação + Ocultismo, contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo, enquanto pronuncia a maldição. Obtendo de um a cinco sucessos, o Theurge pode infligir o Defeito Amaldiçoado em seu alvo com um nível igual ao de sucessos obtidos; o Narrador escolhe a mais apropriada manifestação. Com seis ou mais sucessos, o Theurge pode ao invés disso escolher infligir o Defeito Futuro Negro.

• **Invocar Presença (Nível Seis)** — Pelo uso desse estimado Dom, o Theurge pode chamar diretamente um Incarna ou Celestino, trazendo sua atenção sobre a área ao seu redor. Isto não convoca um Avatar; ao contrário disso, a presença é uma permeação mística do princípio que o espírito invocado representa. O Theurge terá mais tarde que reparar o débito devido ao espírito que ele invocou antes de poder utilizar o Dom novamente; isto tipicamente envolve um forte tabu, uma extensa missão espiritual ou o sacrifício de um valioso fetiche. Qualquer avatar Celestino pode ensinar esse Dom.

Sistema: O Theurge gasta cinco pontos de Gnose e a presença de um Celestino ou Incarna é feita, manifestando-se, dentro de um raio de 180 metros, ao redor dele por várias horas. Essencialmente, o Dom é como uma forma prolongada (em área e efeito) do Dom Totem e os efeitos são altamente variáveis dependendo de quão grande for o poder que o Garou escolheu invocar. Os três efeitos que seguem são constantes:

• Qualquer ação que diretamente suportem o princípio do espírito invocado têm um número de dados igual ao número de Gnose do Theurge adicionado às suas rolagens de dados. Em caso de combate, apenas uma forma de rolagem de ataque (ataque, dano, esquiva, iniciativa etc.) será utilizada.

• Tentativas de fazer qualquer ação diretamente antiética ao espírito invocado requerem três sucessos num teste de Força de Vontade (Dificuldade 8), e mesmo assim, a ação será rolada com uma dificuldade de +2.

• O espírito irá mandar membros de sua ninhada de poder equivalente a uma matilha completa de Garou de Posto Um ao local para ajudar o Theurge e seus aliados imediatamente.

Além disso, os efeitos dependem do poder que o Theurge escolheu invocar; Unicórnio pode simplesmente

tornar qualquer ato de violência na área impossível; um Incarna da colheita pode fazer com que todas as plantas na área cresçam ricas e saudáveis em minutos, enquanto invocar a Weaver pode fazer a Película se tornar praticamente impenetrável.

Novo Antecedente

Rede Espiritual

O espírito-falcão voou três vezes sobre a cabeça de Mayra antes de pousar em seu ombro e esfregar sua cabeça contra sua face. Ele fala suavemente em seu ouvido, como uma criança fala com sua mãe.

“Muito bem, minha filha”, Mayra sussurrou, “Muito útil. Agora vá e avise aos outros”.

Este Antecedente é como um equivalente espiritual para Contatos. Um Theurge que possui o Antecedente Rede Espiritual cultiva boas relações com espíritos menores e Gafflings de uma determinada área, e isto o possibilita a saber o que se passa com eles — mesmo se os eventos que ele deseja aprender não puderem ser observados no mundo real, eles podem ser testemunhados por um espírito ou outro. Este Antecedente é uma das razões pelas quais os Theurges detêm informações que não teriam como ter através de meios mundanos.

Para ver se um Theurge pode obter alguma informação dos espíritos sobre algum evento específico, ele precisa passar várias horas na Umbra falando com espíritos diferentes (via o Dom Comunicação com Espíritos). Então, testar seu valor de Rede Espiritual contra a dificuldade da Película onde o evento ocorreu. Isto só pode ser feito uma única vez por evento. Um sucesso concede uma vaga descrição, enquanto três ou mais sucessos significam que o Theurge irá ter uma idéia quase completa do que aconteceu. Entretanto, independentemente de quantos sucessos forem obtidos, a descrição ainda será dada pela perspectiva dos espíritos, que podem perder importantes detalhes que não possuem uma forte ressonância espiritual (como informações políticas ou financeiras detalhadas).

Através desse Antecedente, um Theurge pode também receber pequenas fofocas aleatórias e pequenos segredos se o Narrador desejar, simplesmente através de conversas diárias com espíritos. É claro, este é um maravilhoso caminho para introduzir um novo gancho na crônica.

• Você tem poucos espíritos na procura de informações úteis.

•• Muitos espíritos estão dispostos a compartilhar com você o que eles viram.

••• Você possui olhos escondidos em vários locais diferentes a todo tempo.

•••• Espíritos distantes buscam informações e reportam a você sobre estranhos acontecimentos.

••••• A não ser que a Película seja extremamente alta, pouquíssimo foge da vista de seus espíritos-espiões.



BRIDGES

Capítulo Três: Lei e Ordem

Dor vem da escuridão e nós a chamamos de sabedoria.

— Randall Jarrell

Ó julgamento! Foste para o meio dos brutos animais

— Shakespeare, *Julius Caesar*

Meredith

Eu poderia ter pego o menor caminho e pedido ao nosso Guardião do Portão pelo acesso ao caern, mas por alguma razão, eu precisei dirigir esta noite, para ver a faixa da estrada se estirar na distância. Era um belo país; eu podia dizer isso pelo meio luar. Montanhas marcadas pelas névoas, as sombras das florestas caducas e o distante tinido do córrego me deram companhia. A estrada em si seria um inferno para qualquer um que tivesse estômago fraco com todas as curvas e torções. Eu mesma. Eu gostei dela um pouco.

Minha companhia pareceu reconhecer minha necessidade por silêncio. Meredith Aubrey, ou Coração-do-Céu como ela agora era conhecida, era bastante nova para tudo isso, apenas tendo retornado do seu Rito de Passagem a uma lua atrás. Eu sentia sua preocupação sobre esta estranha expedição. Bem, íamos ver o que estava acontecendo, talvez nos pudessemos ajudar, talvez não.

Ainda bem que o jovem Dançarino da Lua que me chamou providenciou direções explícitas. Droga, até mesmo o melhor rastreador poderia se perder por essas bandas. Se bem que eu sentia a presença de um caern

próximo, eu duvido que o tenha achado se não fosse pelas cabeças acima.

Eu preferi não pensar na recepção que iríamos ter. O Filho de Gaia pegou uma grande oportunidade arrastando para dentro um forasteiro, reputação ou não, e tecnicamente, minha acompanhante não havia sido convidada. Um punhado de Uktena e Senhores das Sombras, era tudo o que eu queria. E uns poucos Fianna adentro como precaução extra. Eu havia pensado longa e dificilmente sobre querer ou não atualmente aparecer, mas então eu me lembrei do fardo que meu mentor havia posto sobre mim após meu Rito de Passagem: encontre a balança da verdade, embora ela tenha três gumes, não importa qual o preço.

Esta noite alguém iria pagar caro.

Origens e Lendas

Eu estacionei o caminhão fora da Divisa e me preparei para uivar minha saudação, movendo Meredith para fazer o mesmo. Você deve pensar que eu tinha tudo perfeito por agora, mas para ser honesta, sempre estou um pouco nervosa; primeiras impressões contam bastante. Eu respirei bem fundo e comeci.

“Saudações à Seita da Mão de Vidro! Sou

chamada Elaine Edwards pelos humanos, Balança da Verdade entre os guerreiros de Gaia, Athro, juíza e Philodox, mãe e filha das Fúrias Negras. Peço para ser recebida como eu fui convidada, com coração e mente abertas”.

“Também recebam meus cumprimentos, Meredith Aubrey, Coração-do-Céu, recentemente chamada para o povo de Gaia, Meia Lua Cliath das Fúrias Negras”. Nada mal, eu acho.

Nós esperamos. Presentemente, um uivo ecoou em troca, uma bela voz se fez até mais emocionante pela mistura de lua e névoa que cercava a clareira.

“Boas vindas para Elaine, Balança da Verdade, e Meredith, Coração-do-Céu. Sou chamada Canção da Paz, Filha de Gaia, Dançarina da Lua e Fostern da matilha das Presas Sangrentas da Seita da Mão de Vidro”.

Uma loba trotou para fora da escuridão, graciosa e branda, com pelugem morena dourada, enquanto ela se aproximava, eu notei que um olho estava escuro e outro brilhante, sem refletir nenhum brilho da lua. Porém ela não tinha cicatriz. Uma impura, então, caolha, eu deduzi. Esse negócio havia piorado todo o tempo. Se seus companheiros de seita não confiavam nela, eles provavelmente não gostavam de nós, então. Ótimo. Mas nós éramos convidadas. Então eu coloquei de lado minha preocupação.

“Obrigado por suas boas-vindas, Canção da Paz”. Eu reconheci sua cabeça baixa e seu olhar curvado com um inclinar da minha própria. A impura arrebitou a cabeça para minha acompanhante, que educadamente curvou seu olhar em respeito. “Têm as matilhas de sua seita se reunido?”

A forma da loba borrou-se até que uma esbelta jovem se pôs perante nós, vestida com uma saia simples e uma camiseta, cabelo curto negro tocando levemente em sua face. “Não exatamente. Eu pensei que nós poderíamos conversar um pouco primeiro. Você pode me chamar de Joan, a propósito. Eu tenho uma pequena cabine próxima ao limite da divisa”.

Nós caminhamos sobre o chão desigual para a cabine de um quarto. Adentro, a decoração era simples: um par de cadeiras de madeira, um leito com uma coberta de tecido de retalhos, uma mesa e uma geladeira. Tapetes grossos de algodão cobriam o chão. Meredith e eu nos sentamos enquanto Joan servia o chá da panela esperando ao fogo.

“Vocês chegaram antes do que eu esperava”, ela disse e eu detectei uma nota de desconforto em sua voz.

“Bem, a questão pareceu importante o suficiente”, eu respondi. “Você disse que seu líder de matilha estava encarando uma punição injusta e que os anciões da seita concordaram em ouvir uma opinião neutra de um juiz externo”.

Joan me olhou e encolheu-se. “Eu não expliquei exatamente toda a situação. Agora, antes que suas garras abram as minhas entranhas, por favor, escute

um instante”.

“É melhor você fazer direito”, eu rosnei. “Se você me puxou para longe de minha própria seita por capricho, você terá mais com que se contentar do que algumas novas cicatrizes”. Eu senti Meredith tensa ao meu lado, mas ela não fez mais nenhum movimento.

Seu queixo levantou. “Bastante justo. Aqui está a situação... toda a situação. Meu líder de matilha, Gerhard Turner, um Senhor das Sombras, foi acusado de matar outro membro da matilha, uma Fúria Negra e Philodox, como você. Nosso líder de seita não gosta de Gerhard e acho que ele está levando alguma evidência duvidosa a sério demais para se livrar de Gerhard sem ameaçar sua própria posição.”

“Parece política injusta para mim. Seria o líder da seita um Senhor das Sombras?”

Joan balançou a cabeça. “Um Uktena, um bem conhecido. Este caern era mantido por eles, mas eles o abandonaram por algum motivo e os Senhores o tomaram. Então, quando eles foram erradicados num ataque dos Espirais Negras alguns meses atrás, os Uktena voltaram. Gerhard foi um dos poucos sobreviventes da seita dos Senhores das Sombras. Calvin Hicks, este é o nosso líder de seita, que de má vontade o deixou ficar. Nós reconstruímos nossa seita e agora há três matilhas ao todo. Os Caçadores da Lua são três, Fianna e Cria de Fenris, a matilha do Vale Baixo são Uktena e, finalmente, nós os Presas Sangrentas. Gerhard e eu. Steven é um Fianna Ahroun. Denise é outra Filha de Gaia, uma Lua Crescente. Nancy foi aquela que morreu, supostamente nas mãos de Gerhard”.

“Então simplificando as coisas”, eu intercedi, “Calvin quer Gerhard fora, mesmo que isso signifique algumas táticas vis. Amável. Parece que toda essa corja está interessada demais em sua própria glória ao invés da seita”.

“É sobre isso”. Joan resumiu-se. “Eu percebi que você gostaria de falar com todos, olhar as evidências. Mas ninguém sabe que você está aqui. Ainda”.

Um longo assobio, que pode ter começado como um sinal, fugiu de meus lábios. “Ouça jovem Galliard. Você sabe bastante sobre a história dos Meia Lua? O que eles fazem? Por que eles são?” Ela meneou a cabeça. “Bem, sirva-nos mais um pouco de chá. Eu preciso trazer meu cérebro de volta aos negócios no momento e eu vou focar em minha própria lua para fazê-lo. Um de meus mais salutaros deveres é ensinar outras Fúrias a seguir o caminho dos Philodox, eu não deixarei que seu pedido interrompa a educação de minha aluna — isto irá aprimorá-lo. Futuramente, talvez você saiba mais do que convidar um Meia Lua por capricho, assim minha aluna aqui se tornará uma melhor juíza sobre quando falar e quando ficar em silêncio”. O que eu não disse era que conversar era melhor que deixar meu temperamento subir e cair sobre essa inocente sapatos-bonitos. Isso seria um

exemplo bastante pobre, para dar a Coração-do-Céu, não seria?

Metaões do Todo

Você me perdoará se eu não for tão formosa narrando este conto como você. Estou mais acostumada a ouvir do que contar, se é que você me entende. Cada tribo tem uma história diferente sobre como os Garou se tornaram os guerreiros de Gaia, espíritos revestidos de carne. Eu não vou aborrecer você com as generalidades. O que às vezes foi deixado de fora dessas sagas, porém, foi como Gaia decidiu dividir as tarefas de seus guerreiros. É verdade, claro, somos bons guerreiros. Mas Gaia foi sábia o suficiente para saber que nem todo o trabalho de um bom soldado é feito no campo de batalha. Algumas coisas são feitas por trás das cenas e é aqui que os Meia Lua tem um grande lugar.

Certo, de volta ao passado. Para o bem ou para o mal, foram os Meia Lua que guiaram o caminho dos lobisomens. Alguns Ahroun iriam argumentar nesse ponto. Mas pense um pouco nisso e você saberá que eu estou dizendo a verdade. Quem ajudou a trazer um fim à Guerra da Fúria? Um Filho de Gaia Philodox. Que augúrio dirigiu a criação do Pacto? Maldição se não foram os Meia Lua. E quem chegou nos últimos anos para chutar a bunda do Albrecht em direção ao alto escalão para que ele pudesse reclamar a Coroa de Prata? Bem, eu estaria condenada, foi aquele garoto esperto, Evan Cura-o-Passado. Um Philodox, se você pode imaginar isso.

Fama e Infâmia

Provavelmente eu deva citar alguns dos mais famosos Meia Lua que você deve saber. Talvez você possa se lembrar deles em suas histórias e canções, mas eu vou deixar você ser a juíza disso.

Dentre a sua tribo, é claro, está o notório Chore Destruição. Não estou certa de como ele faz para preservar o véu com aqueles grandes chifres dele, mas eu tenho que dar ao cara algum crédito. Ele tem talo ao tentar fazer as tribos e matilhas trabalharem junto. Nós também damos um lugar especial ao Filho de Gaia chamado Fala-a-Cultura Gron, cujas sábias palavras ajudaram no fim do Impergium, como eu mencionei antes.

Eu conheço alguns lendários Meia Lua da minha própria tribo, claro. Minha professora e mentora, Daphne Theophiledes, é uma anciã conhecida por liderar a Seita da Teia de Ariane, próxima a Washington capital. Outra grande Fúria Philodox foi Kendra Stevenson, que ajudou a fundar uma das primeiras escolas para mulheres no oeste estadunidense. O triste sobre ela é que seu fim é desconhecido; ela desapareceu na área de São Francisco durante a virada do século.

Estranhamente, eu não posso argumentar sobre nenhum Roedor de Ossos ou Fianna Philodox que se tornou bem conhecido. Ultimamente, me parece, apenas os guerreiros e guardiões das canções destas tribos ganham maior crédito. Lamentável, já que eu penso que

eles poderiam fazer com algum equilíbrio em suas vidas. O mesmo é verdade dos Garras Vermelhas; por bem ou mal, eles têm pouco a fazer com nossa tribo, exceto pelo pequeno número de lupinos entre nós.

Fúrias e Crias podem não se dar tão bem, mas eu dou crédito onde é devido. Karin Jarlsdottir mostrou-se ser capaz de liderar, uma que ao menos dá uma pretensão de algo antes de agir. Talvez haja alguma esperança em reconciliação entre nossas tribos, se ela for a representante do que os Crias de Fenris estão se tornando. Sei muito menos sobre Dentes de Trovão, um antigo Cria lupino que vive na Finlândia e serve como um dos líderes não-oficiais de toda a tribo. Poucos desse lado do poço o viram alguma vez, porém sua reputação é a de guerreiro e caçador lendário.

Enquanto os Andarilhos do Asfalto mantém para si mesmos mais que nunca, coisa que eu penso ser estupidez, eu, todavia, ouvi sobre uma Philodox entre eles chamada Elizabeth Leitora de Genes. Se os Andarilhos tiverem uma líder, acho que ela o seria. Rumores filtraram fora da Europa que ela é realmente a que se movimenta e agita as coisas.

Falando de Senhores das Sombras, Anatoly Maseryk é o líder da seita do Trovão Violento nas montanhas Urais. A palavra tem-no como um melhor conciliador que seu predecessor. Pergunto-me se esse cara vai trabalhar com o Konietzko ou contra ele? E até onde Konietzko vai, se você não ouviu falar dele ainda, logo você irá. Aparentemente, ele é o líder de alguma enorme coalizão européia, mesmo ele não sendo um Philodox.

Você pode saber mais sobre isso do que eu, mas os Peregrinos Silenciosos contam sobre um de seus Meia Lua que pode ou não ter um destino negro à frente. Este Philodox é um impuro australiano chamado Grek Língua-Gêmea. Rumores dizem que ele vai de alguma forma restaurar os Bunyip — seja por encontrá-los ou então ajudando os lobisomens a absolver sua culpa sobre este infeliz equívoco.

Os Portadores da Luz Interior, como você sabe, oficialmente deixaram a Nação Garou, mas isso não significa que eles todos se agruparam e partiram para o oriente. Um dos mais renomados (e definitivamente perplexo) membros da tribo é um Philodox chamado Antonine Lágrima Derramada. Ele ficou para trás por suas próprias razões, possivelmente tentando fazer algum esforço maciço em unir os lobisomens em um estandarte de aliança. Eu digo boa sorte, pois ele certamente tem algumas forças curiosas trabalhando contra ele.

Eu já mencionei um dos irmãos de matilha do Rei Albrecht, o Wendigo Evan Cura-o-Passado. Há outro lobisomem notável entre os então chamados Puros que você deve perceber e este é o Uktena lupino Philodox Lamurum, lá na Austrália. Acho que ele deu uma volta na Grécia por um tempo, mas os últimos rumores dizem que Lamurum fez seu caminho para as Américas. Ninguém sabe realmente o porquê.

Eu deixei o melhor por último. Apesar de parecer estranho pra mim, muitos dos líderes dos Grandes Presas

de Prata foram Theurges ou Ahroun. Uma das exceções foi a falecida Collette Delacourt, uma Presas vinda de Nova Orleans. Ele é uma das grandes “e se” entre nós Meia Lua. Todas as indicações eram que ela tinha seguido para uma vida de sabedoria, até mesmo em sua juventude, ela trabalhou com muitas tribos, mesmo os excluídos Roedores de Ossos. Quando seu corpo desmembrado apareceu num pântano imundo, todo inferno se soltou, com a culpa caindo nos Senhores das Sombras. A verdade sobre seu destino ainda é desconhecida.

Bem, aí está alguma forragem para seus contos, jovem Galliard, e uma rápida lição de história para você, Meredith. Agora, de volta ao centro do assunto: O que significa ser um Meia Lua.

O Significado do Augúrio

Através dos séculos, como eu lhe disse, nós ganhamos fama, ou notoriedade, como líderes em tempos de paz, aconselhadores em tempos de guerra e juízes onde e quando fôssemos necessários. Não posso realçar-lhe quão inevitável e correto isto é, quão essencial para o nosso ser. Você, Galliard, não pode socorrer o amor inato pela música e belas palavras. Na mesma moeda, Meredith e eu não podemos resistir à necessidade e desejo de balancear e estabilizar as coisas. Nós, enquanto Meia Lua, temos um olho para a ordem, é apenas quem somos. Sem regras e suas implementações, iríamos degenerar em uma corja de assassinos negligentes. A Litanía e nossos costumes tribais, reforçados pelos Meia Lua, mantiveram-

nos todos em forma.

Então vamos discutir o dever por um momento, é uma obrigação dada por Gaia ao Philodox se impor e tomar a autoridade quando ele vê ser necessário. Algumas vezes isso significa trabalhar junto ao Ahroun como um aconselhador. Outras vezes, é delegando tarefas como ele julgar adequado. Você sabe que também somos os juízes e júri dos lobisomens; por isso eu estou aqui falando com você hoje. Você também deve notar que às vezes é difícil ver a justiça servida. Ser um líder requer que você tome decisões difíceis. Eu estou falando de coisas de torcer o estômago, como mandar uma matilha numa missão certamente suicida, porque é pelo bem da seita ou dos Garou como um todo. É sobre punir aqueles que violam a Litanía, pois essas leis foram feitas para nos proteger e manter nossa honra intacta, mesmo que você tenha simpatia pelos infratores. É sobre ir junto a um bando de estranhos e desenterrar a verdade, seja qual for o preço, porque é a coisa certa a fazer.

Timidamente, Meredith interrompeu-me. “E quanto às distinções entre os Philodox? É verdade que aqueles dos ciclos crescente e minguante têm perspectivas diferentes em relação ao dever? Eu não havia encontrado suficiente para realmente saber ainda”.

Bem, se você me pergunta, as diferenças são bastante sutis. Ainda assim, alguns dizem que aqueles nascidos na hora do ciclo crescente parecem parciais em serem moderadores e árbitros. Aqueles nascidos sob o ciclo minguante podem ter uma propensão em manter a



ordem e o equilíbrio. Eu penso que essas distinções estão muito curtas e secas, pessoalmente. Qualquer Philodox digno de algo *sempre* será interessado em estabilidade, da mesma forma que um censo de verdade e justiça.

Papéis na Seita

Mexi-me enquanto passos se aproximavam da cabine. Joan levantou-se e atendeu a porta. Eu não estava surpresa em ver um homem de cabelo escuro e olhos severos parado ali. Levantei-me e meneei minha cabeça. Meredith arredondando seus ombros um bocado, não exatamente estremecendo, mas claramente reconhecendo um ancião quando ela via um.

“Você deve ser o líder desta seita, Calvin Hicks, sou Elaine, Balança da Verdade”.

Ele abaixou seu queixo abaixando o cabelo. “Sim. Eu ouvi sobre sua chegada do vento. Meia Lua das Fúrias Negras, você não foi convocada por mim. Nós podemos resolver nossos assuntos sem a ajuda de forasteiros”. Ele nem mesmo deu à minha parceira um olhar.

Ele estava emputecido, ressentido e insultado, não necessariamente nessa ordem. Talvez fosse hora de passar algum bálsamo para relaxar sua juba.

“Tenho certeza que é verdade”, eu repliquei em um tom agradável. “Se eu não sou necessária, Gaia sabe que partirei. Mas me faça um favor, me permita estender uma mão de amizade. Conheci poucos Uktena onde vivo, minha jovem aprendiz e eu estamos falando sobre o papel que Luna e Gaia nos deram para sua Dançarina da Lua. Talvez como um descendente dos Puros, você possa nos dizer o que você vê como importantes responsabilidades dos Meia Lua”.

Ele fechou a cara, mas depois de um tempo, pegou xícara que Joan lhe ofereceu, e sentou-se na cadeira que restava. Ele deu a Coração-do-Céu uma rápida olhada, mas não disse nada a ela diretamente.

Como eu lidero esta Seita da Mão de Vidro, para mim o papel principal de um Philodox é o de liderança e ambientar o exemplo. Eu falo de tempos de paz, para em dias de guerra, eu prefiro acreditar que os guerreiros da lua cheia possam melhor direcionar nosso caminho. É um velho costume dentre meu povo, os Cherokee, de ter dois chefes, um para a paz e outro para a guerra. A maioria dos filhos de Gaia vê a sabedoria disso também.

Dentro da seita, o Meia Lua deve ser quem sabe tudo. Ele deve falar com os jovens e com os velhos, manter um ouvido a postos, escutar os gritos de vitória assim como os suspiros de tristeza. Ele deve saber quem são seus iguais, seus subordinados e os melhores do que ele, o que estimula suas mentes e esquenta seu sangue; como mais ele poderia tomar as melhores decisões para as matilhas? Além disso, o Philodox que lidera a seita não pode pedir a ninguém para fazer algo que ele não faria. Então, ele deve liderar pelo exemplo; pobre do chefe que não faria as tarefas que ele ordena que os outros fazem, mesmo que elas sejam más e brutais.

Para decidir quem lidera a seita, eu acredito na competição, não apenas nas lutas com presas e garras, mas também na esperteza e sagacidade. Talvez os Crias de Fenris resolvam seus desafios com sangue, mas não os Uktena. Quando um jovem vem até mim querendo ser testado, eu olho para seu coração e sua mente, não para seu punho. O que causa medo nele? Que característica eu posso atacar que não pode ser vista? Como ele irá responder aos deveres de um posto superior, assim como os riscos e perigos? Eu escolho a tarefa que não irá necessariamente colocá-la contra um oponente, a não ser o inimigo em seu próprio interior.

A seita é a espinha de nossa sociedade; as matilhas são as mãos, pés e olhos. Quando eu concordei em liderar essa seita, eu sabia que algumas vezes eu teria que tomar decisões que me desagradassem porque elas eram para a melhora da seita como um todo, ao invés de beneficiar apenas uma matilha ou até mesmo um único lobisomem. Se você parte a espinha de um lobo no meio, ele morre. Mas você pode retirar um olho ou amputar uma mão e ele ainda ficar vivo. Se eu devo tomar uma decisão que cause dor, eu sempre vou optar por machucar uma matilha ou um indivíduo, ao invés de toda a seita.

Sendo tão específicos os deveres de um Meia Lua, eu imagino que o meu povo tenha idéias similares ao seu. Ambos sabemos que na estrutura da seita, praticamente qualquer augúrio pode possuir um cargo. Entretanto, existem tendências para servir em certos cargos. Um Grande Ancião que fala pelo Conselho de Anciões, o Vigia do Portão que se encontra com outras tribos e o Caçador da Verdade que media disputas são freqüentemente todos Meia Lua. As duas últimas posições em particular são aptos para alguém que seja um juiz e árbitro. Em nossa seita, um Philodox pode também servir como Mestre de Rituais ou Mestre do Desafio. Algumas vezes, um Galliard pode até ter uma voz mais forte, mas o Philodox possui uma visão mais clara. Em todos os casos, o privilégio de um cargo na seita deve ir para o lobisomem que fará o melhor trabalho.

Isso responde sua pergunta, Fúria Negra?

“Perfeitamente”, eu respondi. “Eu seria uma convidada miserável se eu não honrasse a sabedoria de seus anos e experiências”. Porém, lá dentro, eu percebi que ele pintou um terrível quadro das coisas. Algo em meu interior dizia-me que nem tudo era como parecia por aqui. Hora de investigar.

Papéis na Matilha

“Eu entendo, Calvin, que estou em seu território e eu respeito essas fronteiras. Entretanto, estamos aqui, ambos queremos ajudar a chegar ao fundo das coisas. Você se importa se ficarmos e ao menos falar com alguns dos outros membros da seita? Se nós lhe demos razão para ofensa, nós partiremos na manhã. Mas é uma longa viagem. E minha consciência me incomoda, em pensar que eu estarei duplamente falhando no dever de meu mentor, Daphne Theophiledes, chamada Trama Prateada, sendo que eu procuro servir ao amor

de Gaia pela verdade aonde quer que eu vá e servir de guia para a jovem Philodox entre nós”. Eu olhei para Meredith.

O Uktena eriçou-se pela minha caída de nome. Bom. Daphne estaria se aplaudindo; ela teria farejado o mesmo fedor de injustiça aqui que eu. “O Rito da Morte Prateada acontece em três dias, quando a lua mingunte cresce. Você tem até lá para fazer suas perguntas e então você deve partir. O que seguir é problema da seita e não de estrangeiros”. Então, ele se levantou e saiu pela porta.

Três dias. Puta que pariu. Teria que ser tempo o suficiente. E o Rito da Morte Prateada era particularmente sujo, envolvendo entre outras coisas uma maldição de enfraquecimento e uma evisceração virtual. Nada bonito.

Joan permaneceu quieta durante nossa conversa. “Ele não gosta muito de você, mas ele a respeita”, ela murmurou. “Então, você quer falar com os outros agora?”

Eu levantei e me estiquei. “É. Tanto para dormir. Leve-nos ao resto de sua matilha”. Meredith acenou concordando.

Nós trilhamos quase uma milha no denso bosque. O cheiro — ele me deu algo que eu havia esquecido. Nada como gotas de orvalho nas samambaias e água escorrendo em pedras com musgo para renovar seus sentidos.

Em um arvoredo aberto havia uma pequena cabine. Até menor que a de Joan. Duas formas permaneciam fora à frente, uma em quatro patas e outra em duas. Elas ficaram tensas enquanto nos aproximávamos, mas deviam ter reconhecido o cheiro da Dançarina da Lua.

“Canção-Noturna, Finella. Esta é Elaine, a Meia Lua que eu chamei aqui, e sua pupila, Meredith. Fúrias Negras, essas são membros dos Caçadores do Pântano”.

A loba veio até mim e eu soube cumprimentá-la como igual, admirando sua grande beleza — lustrosa pelagem escura e olhos castanhos. Eu estava satisfeita ao notar suas boas vindas a Meredith, educada e calorosa, como uma avó cumprimenta uma querida neta. A jovem guerreira Finella abaixou sua lança e nos saudou.

“Estamos guardando o prisioneiro”, ela disse, na verdade. “Não uma tarefa feliz, mas uma necessária”.

“Gostaríamos de vê-lo”. Eu cruzei seu olhar intenso, e sem se importar, ela abriu a porta.

Enquanto entrávamos, eu senti um arrepio adentrar os meus ossos. Este lugar era entrópico, vazio. Ele havia sido arrancado do mundo espiritual com um golpe derrubado. Eu cerrei os dentes e olhei baixo para o homem sentado contra a parede distante, seus olhos negros reluzindo contra a luz prateada e pálida passando pelas frestas da porta.

Daphne me disse que primeiras impressões

mostram muito. A primeira que eu tive foi pesar. Eu evitei o desespero vindo do Senhor das Sombras. Como regra, como a maioria das Fúrias, eu não confiava nele. Mas a angústia desse cara parecia bastante genuína. Eu ouvi um arranhar da garganta de Meredith; ela deve ter sentido, também.

“Cara, deve ser ruim se o velho Lírio deixou algum estrangeiro entrar”. O tom do prisioneiro segurava um leve tom de arrogância, ou talvez humor forçado. Mas ele desmoronou aos seus pés após o momento ter passado.

“Você tem uma língua afiada para um assassino”, eu repliquei. “Eu não sairia por aí atirando com a boca se eu estivesse para ser partido dos pés à cabeça”.

Ele se recolheu. “Eu sei quem é você, Elaine Balança da Verdade. Você tem uma bela reputação até mesmo entre os Meia Lua de minha tribo. Bem-vinda, para o que é digno, para você e sua camarada Fúria Negra. Enquanto a minha língua afiada, é tudo que me sobrou”.

“Que bom que você não é Galliard, então”, eu respondi. Puta merda, não queria sentir pena desse cara ou mesmo gostar dele. Mas eu fiz. Algo nesse jovem me comoveu. E não sei o que era — um sinal do Pégaso ou talvez apenas puro, estúpido, inexplicável sensação instintiva — mas sabia que esse cara não havia matado ninguém a sangue-frio. Ah, sem dúvidas ele era capaz de fazê-lo. Mas eu não acho que ele matou sua companheira de matilha.

“Sente-se”, eu suspirei e me larguei no chão. Meredith se encostou à entrada da porta, observando e esperando. “Vamos apenas conversar um pouco. Conte-me toda a história. Não prometo nada a você ou qualquer outro exceto por encontrar a verdade sobre o que aconteceu”.

“É justo”, ele respondeu. “Bem, para começar, sou Gerhard Turner, um Philodox como você. Um Senhor das Sombras, mas não se ponha contra mim demais”. Ele mostrou um ligeiro sorriso. “Tenho certeza que você será inteiramente imparcial. De qualquer forma, eu acho que as coisas começaram a ir mal quando nós convidamos os Uktena”.

“O que você quer dizer, convidaram os Uktena?” eu perguntei.

“Como eu entendi do meu primo, que havia pertencido a esta seita há muito tempo atrás, os Uktena viviam aqui e reivindicavam-no para si mesmos. Ninguém sabe como ou porquê eles abandonaram o Caern”. Eu travei, mas ele continuou sem notar. “Então os Senhores das Sombras tomaram-no. Eles viveram aqui e protegeram o Caern até uns anos atrás. Uma colméia inteira de Espirais Negras amontoaram-se aqui e mataram quase todos os parentes e membros da seita. De fato, as únicas pessoas deixadas aqui fui eu e outro membro da matilha, Denise, uma Filha de Gaia, porque tivemos a estúpida sorte de encontrar com outros lobisomens em

uma seita a leste daqui. Quando nós voltamos para casa, tudo estava uma bagunça. Bem, inferno, nós mal tínhamos feito nosso rito de passagem e não tínhamos a mínima idéia do que fazer. Uns parentes sobreviveram, mal, e um deles sabia sobre os Uktena ao Norte daqui. Eventualmente, nós os convidamos para vir aqui e nos ajudar a guardar o Caern. Digo dois de nós simplesmente não poderíamos fazer o trabalho”.

Eu afirmei gentilmente. “Continue”.

“O tempo passou e outros vieram para se juntar a nós. Nancy, Denise, Joan e eu formamos uma matilha, e mais tarde, Steven entrou. Estranho como pode parecer, nós trabalhávamos muito bem juntos. Nancy e eu ambos meio que tomamos a responsabilidade, fazendo planos e dirigindo as coisas. Nós éramos todos quase da mesma idade e posto, e nós tomamos a frente do ataque contra os Espirais Negras que mataram meus Parentes. Enquanto os Uktena conseguiram a maioria das posições principais na liderança do Caern, nós estávamos ganhando nossa própria reputação. E Nancy e eu queríamos ter uma palavra nas coisas”.

Gerhard parou por um momento e me olhou nos meus olhos. “Eu estaria mentindo se eu dissesse que não queria comandar a seita e nossa matilha. Parte da minha idéia do que faz um bom Philodox é que eles lideram, particularmente pelo exemplo. E Nancy era uma forte oponente. Se nós tivéssemos que competir por isso, eu não sei se teria ganhado. Mas eu teria seguido ela e confiado nela, se ela me derrotasse. Esta é outra tarefa do Philodox como eu vejo — de ser o primeiro e o melhor em servir quem esteja no comando. Eu teria apoiado ela porque o fazer seria desempenhar meu melhor pela matilha. Se eu não pudesse estar no comando, ao menos eu poderia alertar e dar meu conselho”.

Eu pensei nisso um momento. “Falando nisso, quanto ao resto de sua matilha?”

“Joan é uma boa menina, mas ela meio que tem a cabeça nas nuvens, sonhando acordada e compondo canções. Denise gasta a maior parte de seus dias dentro da Divisa ou na Umbra. E Steven é um bom guerreiro, mas ele é o que eu chamo de um estereótipo Fianna — nenhuma disciplina. Éramos sempre Nancy e eu”.

“Você percebe que com Nancy partido, você teria um adversário a menos”, eu contei.

Ele ficou tenso, e eu vi raiva em seus olhos negros. “Eu não tive que me rebaixar ao assassinato para derrotá-la”, ele rosnou. “Algo podre está acontecendo aqui e você não ouviu toda a história. E você obviamente teve uma idéia medíocre do que significa ser um Philodox numa matilha, ao contrário de correr por aí julgando as pessoas, se você acha que eu a mataria por isso”. Meus pêlos do pescoço eriçaram-se, mas eu pisei na raiva. Palavras agora, golpes depois, se chegasse a isso. Eu mencionei a ele para continuar.

“Então, nós estávamos nos revezando liderando e

planejando as coisas. Nós mantínhamos encontros da matilha freqüentemente, e erguemos uma planilha de quem iria manter o dever de guarda e por aí vai. Nancy e eu tínhamos a palavra final, mas todos tiveram sua parte. Mas antes que Nancy e eu anunciássemos nossas intenções para Calvin e o resto da seita na última assembléia, as coisas ficaram bastante tensas. Os Uktena não estavam muito felizes, mas claro, eles não nos disseram nada. Então, dois dias atrás, Joan encontrou o corpo de Nancy, esquarterado, apenas fora da Divisa. Seu fetiche, uma pena de Ma’at, ela dizia, estava desaparecido. Houve uma busca e, entre todos os lugares, ela apareceu na minha cabine. Eu não tinha idéia de como ela foi parar ali”.

Eu mentalmente mastiguei aquilo um instante. “Parece alguma coisa de Peregrino Silencioso. Onde ela conseguiu?”

“Não faço idéia”. Respondeu Gerhard. “Mas ela viajou um bocado antes de se fixar aqui, então quem sabe? De qualquer forma, isso era tudo que Calvin precisou para jogar o livro em mim”.

“Ele pediu aos espíritos por ajuda? Ela não descobriu se você estava mentindo ou não?”

Ele riu, rápido e curto. “Claro que sim. Ele perguntou para todo mundo na porcaria da seita se eles sabiam algo sobre a morte de Nancy. Todos disseram não, e eles (aparentemente!!!) todos disseram a verdade”.

Eu balancei a cabeça. “Eu não entendo. Por que culpar você com tão fraca evidência? Isso não parece particularmente justo ou imparcial”.

“Para uma juíza você é bastante inocente. Você não entendeu? Isso foi suficiente para ele dizer que eu era culpado, que encontrar o fetiche era suficiente, que de alguma forma, eu consegui dissimular minha parte no assassinato dela. Ele disse que havia maneiras de encobrir a verdade, e que isso certamente era parte da educação de um Senhor das Sombras”. Gerhard deixou seu queixo cabisbaixo. “Os Uktena tem suas próprias razões para não se importar muito com o que acontece comigo. Se eu sair da foto, não haverá ninguém para desafiar sua tomada do caern ou à liderança da seita”.

Eu parei e considerei. “Então me deixe ver por mim mesma”. Meus olhos ferroaram enquanto eu sussurrava levemente, sentindo o fluir caloroso de meu próprio corpo em direção a este companheiro Meia Lua, chamando pela benção de Gaia para sua Philodox. “Gerhard, você matou sua irmã de matilha? Você tomou o fetiche dela?”

“Não”, ele respondeu, firme e com convicção. E eu sabia a verdade disso. Ele era inocente. Ou ao menos ele acreditava que ele era.

“Bem, isso é isso”, eu disse, após o instante ter passado. “Eu vou falar com seus outros irmãos de

matilha e aí dar a Calvin um pedaço do meu



pensamento”.

Eu parti sem outras explicações, Meredith no meu encalço. Joan esperou nas sombras, enquanto Canção-Noturna e Finella conversavam discretamente entre si. Hora de sondar minhas suspeitas.

“Dançarina da Lua, você e seus irmãos de matilha, por favor, juntem-se a nós em sua cabine em uma hora. Eu quero falar um pouco com Meredith antes de falarmos com eles”.

Perspectivas Tribais

Nós fizemos a jornada de volta ao confortável pequeno retiro de Joan e eu servi outra xícara de chá quente para nós duas. Depois de um tempo, eu falei.

“Esta pode não ter sido a melhor maneira de você aprender depois de tudo”, eu suspirei. Eu estava abominando admitir, mas temia ter saído dos meus limites, da minha classe.

“Por que, em nome de Gaia, seria isso?” Perguntou Meredith, surpresa. “Eu já aprendi bastante. Quero dizer, você não acha que o Senhor das Sombras é culpado, acha?”

Eu indaguei. “Não... mas tem algo diferente aqui. Ah claro, eu já havia mediado muitas discordâncias entre minhas irmãs Fúrias Negras, mas toda essa coisa multi-tribal é muito nova para mim. Eu admito que

exista força na diversidade, mas isso? Esse lugar nem

de longe são as Nações Unidas dos Garou e eu não sou diplomata”.

“Bem, se fizer você se sentir melhor, deixa eu te dizer o que eu peguei”, ela respondeu, com um olhar esperançoso. “De início, este lugar é uma bagunça. Ao invés de lutar contra a Wyrn ou a Weaver, toda essa seita se tornou um ninho de cobras. Politicando. Competindo por poder. Não está certo, está?”

Ela soou tão triste, eu tive que conter o riso. “São um bando de cretinos, tudo bem, mas não se preocupe com isso. Estereótipos nem sempre dizem a verdade, mas nesse caso, os segredos dos Uktena e a reputação dos Senhores das Sombras com certeza subiram a cabeça”.

Meredith me deu uma longa olhada e então falou novamente. “As tribos vêem diferença em como fazemos nosso trabalho?”

Eu parei para considerar.

Fúrias Negras

Entre as Fúrias, nós respeitamos cada augúrio igualmente. Todas têm um lugar como donzela, mãe e bruxa. Você pode chamar de ego, mas eu acho que o Philodox fica no centro da cultura Fúria Negra. Ela interpreta a Litanias, decide as punições e encontra a justiça. Alguns nos criticam por sermos muito desarmonizadas com a Weaver, mas como sempre, é uma questão de equilíbrio. Em minha tribo, Meia Luas são tanto fato quanto sabedoria. Elas não têm que ser iguais,

mas elas têm que ser verdadeiras. A parte mais difícil do trabalho, ao menos da minha perspectiva, é considerar tanto as palavras da lei quanto o espírito da lei.

Roedores de Ossos

Eu realmente gosto do visual dos Roedores no significado do balanço e do lugar do Philodox. Talvez mais que a maioria das tribos, seus Meia Lua não apenas se consideram juízes, mas também advogados de ambas as naturezas Garou. Sim, eu estou falando sobre homem e lobo. Como nós Fúrias, eles freqüentemente são ativistas para mortais necessitados de alguma justiça e imparcialidade. Eles também ficam ao lado daqueles que foram abandonados e esquecidos. Desnecessário dizer, nós freqüentemente estamos do mesmo lado quando vamos servir os interesses da verdade. Ah, e seja cautelosa se você alguma vez tentar trapacear alguma coisa de um Roedor de Ossos Philodox; eles são astutos em rodear e negociar.

Filhos de Gaia

Eu me lembro de um conto de Stephen King onde um pacificador bem-intencionado teve uma faca na garganta por seus problemas. E sem ofensas a essa tribo, mas é isso que eu temo poder acontecer a muitos Philodox Filhos de Gaia. Eles tomam seus papéis de pacificadores muito literalmente, prontos para jogar suas vidas fora em razão de manter as coisas harmoniosas e serenas. Eu admiro sua coragem, mas para ser um intermediário efetivo, você tem que ficar vivo. Porém, os Meia Lua dos Filhos de Gaia tem muito renome como os melhores professores entre os Garou e isso merece muito respeito.

Fianna

Honestamente, eu não tenho nenhum preconceito pessoal contra os Fianna, verdade, não tenho. Por outro lado, eu não invejo seus Meia Lua; eles têm um trabalho infernal. Primeiro e principalmente, sua tarefa é manter o pessoal na linha, tarefa nada fácil considerando a forte paixão e falta de, hum, autocontrole dentre a tribo. E enquanto eu não sei por que o papel caiu para o Philodox, eles também são os responsáveis por arranjar encontros entre os Fianna e Parentes. Eu pessoalmente acho isso antiquado, senão completamente sexista, mas para cada um deles. Algo para se lembrar é que os Meia Lua dessa tribo usualmente têm a mais forte resolução de qualquer Fianna. Bom para saber quando você tiver que lidar com um que insultou você.

Crias de Fenris

Os Fenrir chamam seus Meia Lua de Forseti; eu não sei o exato significado da palavra, mas se você ouvi-la, ao menos terá uma referência. Esses caras são completamente como manda o figurino. Eles interpretam a Litanía estritamente e permitem pouca escapatória. Sem dúvidas você deve ter ouvido falar de suas punições severas mesmo para pequenas infrações, mas inferno, ao menos eles não pretendem ser nada mais que ignorantes.

Você conheceu um Fenris Philodox, ao menos você sabe com o que está lidando; não há nenhuma sombra obscura. Uma coisa que até eu posso admirar, porém, é quão cuidadoso o Forseti convoca as leis, morais e costumes de sua tribo. Se nós precisamos dizer algo de bom sobre eles, e eu suponho que deva, então deixe ser eles quem guardam a tradição e o passado com grande reverência.

Andarilhos do Asfalto

Os Andarilhos do Asfalto, talvez não tão surpreendentemente, puseram uma curva diferente no papel do Philodox. Bem, os Meia Lua são [tosse] tipos gerenciais. Ah, eu não necessariamente quero dizer que eles são homens de negócios, mas eles podem muito bem ser. Eles acumulam dinheiro, aconselham aqueles que precisam e até mesmo têm certeza que lobisomens e parentes recebam cura física e espiritual. Eu acho que você pode dizer que eles são astutos em multitarefa. Nas horas vagas do dia, eles fazem mais que coisas típicas de Philodox, como interpretar as leis e julgar disputas.

Garras Vermelhas

Lembra o que eu disse sobre a Cria não pegar nenhuma sombra obscura? Bem, quadruplique isso para os Garras de Meia Lua. Eles vêem o mundo inteiro apenas em dualidades: preto e branco, certo e errado, lobo e homem. O Garra Philodox irá ouvir ambos os lados da história (não importa se tiver três ou mais), e então tomar sua decisão. Eu não os culpo por serem tão... bidimensionais; quero dizer, é a natureza quintessencial deles, não é? Ainda assim, é apenas mais uma coisa que torna tratar com os Garras excepcionalmente difícil.

Senhores das Sombras

Aqui está um pequeno conselho: nunca jogue xadrez com um Meia Lua Senhor das Sombras. Esses lobisomens são mestres no planejamento e avaliação. Eles erguem tramas dentro de tramas tão facilmente quanto um ator encerrando uma cena. O problema é, a maioria de nós não sentimos suas patas manipuladoras até que seja lá o que eles ergueram dê frutos. Para ser honesta, às vezes eles têm bons motivos para toda essa súbita manobra. Entretanto, mesmo um nobre objetivo não muda o fato de eles serem astutos e reservados. Como os Presas de Prata, o jogador chave de um Senhor das Sombras, Konietzko, não é um Philodox, mas você pode apostar que ele tem uma pancada deles sussurrando em seus ouvidos.

Peregrinos Silenciosos

Considerando que essa tribo está amplamente dispersa, você não deve estar surpresa que eles não tenham uma típica estrutura de seita. Peregrinos Galliard podem preservar a linguagem, canções e histórias da tribo, mas os Meia Lua também ajudam a formar o nexo do sistema de comunicação tribal. Além disso, como eu mesma, muitos deles são conhecidos por serem bons juízes itinerantes — querendo ceder um ouvido imparcial

àqueles que pedem por um — seja lobisomem ou espírito. E enquanto eu não posso falar com certeza, eu imagino que mais de um Philodox dentro da tribo está trabalhando em alguma maneira de reclamar sua terra natal, Egito, especialmente agora que a coalizão conhecida como Ahadi tem seriamente chutado os traseiros dos sanguessugas para fora dali. Tem uma Peregrina chamada Bennu que nós todos podemos querer olhar nos próximos dias. Se alguém pode interagir com Caminha-Com-Poder, o líder Peregrino no Ahadi, é ela.

Presas de Prata

Entre os auto-proclamados líderes da Nação Garou, os Presas dão um lugar especial ao Philodox. É verdade que Albrecht é um Ahroun, mas ele se rodeia com os Meia Lua para lhe direcionar e lembrá-lo da lei. E tem um monte de coisas legais a se saber! O Meia Lua Presa de Prata deve orar não apenas a lei Garou, mas a lei tribal também — coisa extremamente complexa. O Presa de Prata Philodox é também um professor e mentor entre a tribo, muitos podem recitar a história tão bem quanto qualquer Dançarino da Lua. Pode ser que eu te deixei chocada. Bom, também tem o lado ruim para tanta responsabilidade e essa é o fardo de ser o líder entre os líderes. As expectativas são demasiadamente altas e mais de um Meia Lua dos Presas de Prata caiu devido à intensa pressão mental.

Uktena

A maioria dos Meia Luas dessa tribo são grandes mentores e criadores de vínculos. Como parentes Uktena vêm de muitos lugares e origens, é importante ter alguém que mantenha as coisas conectadas. É aí que o Philodox aparece. Os Uktena normalmente os chamam “Legisladores” ou “Pacificadores” ao invés de juízes. Muitas vezes, como o líder da seita mencionou, o Philodox é chefe em tempos de paz, mas renuncia para um Ahroun em tempos de Guerra, ainda mantendo um papel importante como conselheiro. Outra tarefa menos discutida do Meia Lua é guardar segredos. Os Galliard podem ter o conhecimento oculto todo guardado, mas é o Philodox que geralmente decide quando o conhecimento deve ser compartilhado e como.

Wendigo

Em uma tribo tão pesadamente íngreme na tradição, o papel principal do Meia Lua é preservar os velhos caminhos para passar de geração em geração. Como os Uktena, o Philodox é quase sempre o líder, exceto na guerra, mas os Wendigo puseram uma curva nas coisas. Eles não assumem nada de um Meia Lua até que ele se prove digna. Então, o direito de liderança não é de nascença; pelo contrário, é conquistado. Uma coisa você tem que respeitar sobre os Wendigo nisso: eles podem nem sempre concordar entre si, mas quando um Philodox que ganhou seu respeito fala, a tribo escuta e obedece, mesmo que eles não entendam o propósito e intenção das palavras dos Meia Lua. Vamos apenas esperar que alguém tolo não pegue as rédeas da liderança.

Treinamento

Meredith esteve ouvindo intensamente o tempo todo, mas agora ela interrompeu com uma questão. “Eu percebi que você segue o augúrio em que nasceu, mas quão diferente é o treinamento de um, por exemplo, Galliard? Você mencionou que muitos Meia Lua têm que aprender história e coisas do tipo. Isso não parece um pouco de prolongamento vão?”

Esta é uma questão realmente interessante e, honestamente, uma que eu não pensei muito sobre antes de agora, então eu estou feliz por tê-la levantado. Eu suponho que o melhor caminho para responder a isso é falando sobre o que acontece durante a infância de um lobisomem, presumindo que ele foi criado por Parentes cientes de sua condição ou em uma seita adequada, ao invés de ter sido deixado só para ser seqüestrado por estranhos em algum ponto ou mesmo esquecidos como um filhote perdido. Eu odeio dizer isso, mas os Fetiches dos Parentes nem sempre trabalham tão rápido e seguramente quanto deveriam. Mas vamos em frente ao assumir que a criança em questão teve a boa sorte de estar em um lugar onde ela pudesse aprender sobre como as coisas acontecessem. Os locais sabem que ele virá a ser um lobisomem e, além, qual fase da lua era em seu nascimento. Eu não sei muito da forma como você foi educada, mas isto é o tipo de coisa que foi comigo.

Juventude

Minha própria filha tem sete anos, tomei cuidado ao apresentá-la aos outros membros da minha seita e aos seus Parentes desde que ela era um bebê. As histórias de ninar que ela ouvia eram as de nossos grandes heróis, desde aquelas sagas de sabedoria até as dos nossos grandes guerreiros. Algo que nós colocamos nesses contos é o que chamo de “Litania *Light*”. Talvez é apenas uma coisa de Philodox, mas não deveria ser. Parentes e outros adultos são os melhores agentes de socialização para crianças e eu acho que é importante, tanto para os Garou quanto os Parentes, aprender a moral que queremos bem. Eu insisto para que ela recite a Litania em ordem ou qualquer besteira como essa? Não! Mas eu quero que ela lembre do básico, como respeitar os outros, ser honrada e não pisar no espaço de outra pessoa. Assim, em teoria, ela vai sempre preservar esses valores que nutrimos.

Primeira Mudança

De novo, vamos imaginar que a Primeira Mudança de alguém ocorra próxima a outros lobisomens e Parentes que essa pessoa conheça desde a infância. **Boom**, aí está. Mesmo que você meio que espere por isso, você e eu sabemos que é muito traumático e doloroso, tanto física quanto espiritualmente. O prazer e a maravilha vêm depois. Uma das primeiras coisas que tratamos de verificar é o augúrio do novo lobisomem. Se os registros foram guardados, nós já sabemos sob qual lua ele nasceu. Se não, os Lua Crescente podem falar com certos espíritos e descobrir muito rápido.

Diferentes tribos tratam os lobisomens recém transformados de diferentes formas. Alguns preferem não gastar muito tempo ensinando a eles, uma vez que eles podem morrer no Rito de Passagem. Pessoalmente, eu não gosto da aproximação “nade ou afunde”; ao menos lhes dêem algumas lições sobre como boiar antes de jogá-los na lagoa! Assim, se um Philodox novo vem a mim, eu quero ao menos conversar sobre as coisas básicas. Algo como o que eu fiz contigo, certo? Algo desse tipo é um bom treinamento para qualquer novo metamorfo; estou falando de discutir a Litania, as várias tribos, os augúrios, as raças e assim por diante. Mas com um Meia Lua, eu também quero frizar a importância do dever. Eu talvez procure um pouco na história de nosso augúrio, como temos sido juízes, líderes, homens-da-lei e assim por diante, desde o início dos tempos. Eu também falo no quão ele deve ser um exemplo de equilíbrio entre humanos e lobos. Isso é o que geralmente os assusta. Oh, não aquela coisa do humano/lobo e, sim, o como o Philodox tem que ser um “cidadão” modelo. Nunca ouviu falar naquele dito, *Quis custodiet ipsos custodes?* Não? Bem, significa “quem vigia os guardiões?”. Em outras palavras, não há algo como um departamento de casos internos dos lobisomens. Nós, Philodox, temos que mais ou menos policiar a nós mesmos, estar em nosso melhor comportamento e servir de exemplo para os outros, da Primeira Mudança até a morte.

Ritos de Passagem

Como você bem sabe a partir dessas cicatrizes frescas em seu flanco, você não é um membro maduro até que você passe pelo Rito de Passagem; todos sabem disso. O que as pessoas podem não saber é que usualmente, os Meia Lua da seita, consultando com outros anciões, costumam decidir as tarefas que os aprendizes de lobisomens devem completar. E é acordo atrás de acordo, principalmente se você estiver falando de um grupo de diferentes noções tribais sobre o que é importante. Os Fianna podem querer que os filhotes tragam de volta algum pedaço perdido de música; os Uktena sem dúvida pedirão um segredo esquecido de uma antiga tradição. Assim, nós Philodox tentamos negociar um acordo feliz para os filhotes. As tarefas não podem ser impossíveis a ponto de que a falha seja certa, mas não podem ser muito fáceis também. Eu gosto da aproximação do tridente. Primeiro, para testar a resistência dos filhotes, eu acho que eles precisam lançar um pouco daquela Fúria violenta e sujar de sangue suas garras com um pouco da Wyrn. É por isso que parte de seu Rito de Passagem envolveu combate. Segundo, eu acredito que eles precisem falar com um espírito; afinal de contas, isso é em parte o que nós somos, e qual a melhor forma de nos conhecermos? Então eu garanti que você passasse por isso, também. Finalmente, especialmente para o Philodox, eu quero que eles mediem algum tipo de disputa. Pode ser entre dois Parentes, sendo que eu cuidaria de tudo, mas eu quero que eles se envolvam em um tipo de discussão, separem os dois e esse tipo de coisa justa. Então o Rito de Passagem não será um processo

curto que qualquer um possa terminar numa tarde preguiçosa. Eu não acho que seja raro passarem semanas.

Meredith me deu um sorriso forçado e cheio de pesar. “E essa última era a mais dura das três, sem dúvida. Eu pensei que não sairia viva daquela pancadaria entre o impuro e o lupino”.

Ei, não era para ser fácil. Meu ponto principal é que se um filhote recém transformado é um Meia Lua, então eu tenho que ver se ele é digno do augúrio. Se isso não for provado no Rito de Passagem, então eu tento fazer algum teste rapidamente. Se não, um Ritual da Renúncia poderá ser requisitado. Que inferno, não me olhe tão assustada. Somente algumas raras vezes um filhote não consegue viver de acordo com as demandas de ser um Meia Lua. Eu digo que em todos os meus dias, só vi isso ocorrer umas três vezes. Mas é um pouco melhor fazer isso rapidamente do que ter um Philodox mal-feito servindo nosso povo. E você foi bem, Coração-do-Céu.

Servindo a Tribo

Quando o Meia Lua completa o Rito de Passagem, seu aprendizado ainda não está terminado, como você está prestes a descobrir. Não por um bom período. Ele provavelmente treinará lado a lado com um Philodox de posto superior, aperfeiçoando seu conhecimento das leis e costumes Garou, para corretamente interpretar esse tipo de coisa para tribo. Além disso, ele aprende o que significa ser um líder. Eu não estou apenas falando de ser a cabeça no calor da batalha, mas de também tomar difíceis decisões, aquelas que roerão sua alma. Uma das coisas mais difíceis que ensinamos aos Meia Lua, que eventualmente liderarão nossas matilhas e seitas, é que a morte é parte da vida. Pode até partir seu coração se um amigo querido morre, mas se foi para o bem do nosso povo, isso teve que ser feito. Aja agora, e deixe o luto para depois; esse é um ditado entre nós. Nós não podemos demonstrar nenhuma parcialidade; temos que ser justos em todas as coisas, sem importar a dor que possamos sentir.

Outra parte de servir à tribo envolve ter bom julgamento. Eu não estou falando de ser um juiz *per se*, mas ao invés, conhecer quando dar e pegar, quando pressionar e quando abandonar. Não é algo que possa ser ensinado, de verdade, mas vem de anos de experiência, observando os outros e não fugindo das tarefas.

Relações com os Outros

Augúrios

Eu levantei os olhos quando alguém bateu à porta. Um momento depois, um rapaz alto e magro, com cabelos castanhos entrou com Joan. Ele acenou com a cabeça e pegou para si mesmo uma cerveja de uma pequena caixa de isopor. Ah, o Fianna Ahroun, pensei.

Ele sentou-se ao meu lado. “Oi, eu sou Steven Dale — Rasga-Malditos. Vocês devem as Fúrias Negras, Elaine e Meredith”.

Eu balancei minha cabeça em resposta. “Obrigado por vir. Nós queríamos ouvir sua opinião sobre o que aconteceu aqui”.

Steven tomou um longo gole da garrafa de cerveja; pouco foi deixado além da saliva quando ele terminou. “Veja, vocês parecem moças espertas, então eu vou contar para vocês de uma forma direta. Eu não sei de nada do que está acontecendo. Não é que eu pessoalmente tenha algo contra Gerhard, mas fatos são fatos e eles apontam ele como culpado. Pior, ele tentou difamar Denise, e isso realmente me deixou aborrecido”.

“Opa, opa. O que você quer dizer, ele tentou difamar Denise? Denise, a companheira de matilha de vocês? A Lua Crescente? Ninguém mencionou isso antes”. Rangi meus dentes.

O Ahroun deu com os ombros. “Acho que isso ficou um pouco confuso. Sim, na noite em que encontramos o fetiche de Nancy na casa de Gerhard, nós também encontramos as coisas de Nancy na casa de Denise. Não muito, apenas algumas roupas e umas poucas peças de joalheria”.

Eu fitei Joan. “Ninguém me contou isso”.

“Bem, estou lhe contando agora”, replicou Steven. “E mais, Denise viu Nancy e Gerhard discutindo sobre alguma coisa, não muito antes de encontrarmos o corpo dela. Oh, no caso de não ter mencionado, fomos Denise e eu que fomos procurar por ela e a encontramos degolada. Gerhard estava furioso e tentava entender o que tinha acontecido. Procuramos em todos os lugares atrás de provas, e foi aí que as coisas apareceram na casa de Denise. Ficou feio pra ela por um minuto, mas quando encontrei o fetiche que Gerhard havia escondido, e Denise lembrou-se dele discutindo com Nancy, Calvin apareceu e assumiu a situação. O resto eu presumo que vocês saibam”. Ele bateu seu punho na palma da outra mão. “Realmente me deixou incomodado, também. Denise é muito esperta. Juntos... merda, eu o mataria pessoalmente se os Uktena permitissem”.

“Mas Gerhard disse a verdade. Ele não matou Nancy”, reclamei.

Steven deu com os ombros. “Denise explicou que às vezes espíritos podem ser subornados para ajudar a esconder a verdade. Fantasma-de-Fogo é um Lua Crescente de uma matilha dos Uktena e ele disse que era verdade. Então a gente supõe que de alguma forma Gerhard encobriu a verdade, para fazê-lo parecer inocente e pôr a culpa na Denise. E isso é muito baixo, até mesmo para um Senhor das Sombras.

“Calvin disse a mesma coisa”, Joan murmurou suavemente inclinada contra o muro. “Eu lembro de suas palavras: ‘Típico de vocês voltarem contra um dos seus’”.

Eu suspirei e esfreguei meus olhos. Essa era uma daquelas noites que eu desejava ser uma filhote novamente, ouvindo a sabedoria aos pés de minha

mentora. Eu nunca disse a Meredith, claro, mas como eu desejava que nossos papéis estivessem trocados. “Tudo bem, tudo bem. Eu acho que nós já estabelecemos o fato de que isso não é uma grande família feliz de lobisomens. Vocês estão atirando mais do que qualquer outra coisa. Mas isso não ajuda a descobrir como Nancy morreu, e porquê”.

O Ahroun me olhou por um minuto. “Você gosta de fazer isso? Ir até pessoas que você mal conhece e ajudá-los a consertar seus problemas?”

Por um momento, eu pensei que ele estava sendo um espertalhão; então, eu percebi que sua pergunta foi feita com um sincero interesse. “Bem, sim, eu acho que gosto. É o que eu devo fazer. Eu não posso mudar minha natureza, Steven”.

“Já conheceu muitos Garou diferentes? Todos os augúrios, todas as tribos?”

Eu acenei com a cabeça. “Sim, e essa é a parte interessante. E apesar de nem sempre ser fácil, é uma experiência de aprendizado perpétua. Pegue os diferentes papéis que Luna estabeleceu para cada um de nós. Como uma Philodox, eu posso ver que cada um é uma parte do todo; nós não poderíamos ter um sem o outro”.

Ragabash

Muitos lobisomens menosprezam os Lua Nova, e isso não é só injusto, como é estúpido. Os Ragabash possuem olhos atentos e raciocínio afiado. Eles enxergam coisas que os outros não percebem, e de sua maneira, eles são tão hábeis em manter a paz quanto os Philodox. É fácil confundir “trapaceiro” com “trapaça”, e essa é uma das razões porque todo mundo olha com desconfiança para os Lua Nova. Muitas vezes, eles têm uma razão para agir de tal maneira. Ocasionalmente, o que um limitado e nervoso líder de seita **precisa** é alguém para ajudar a aliviar as tensões. Aqui vai um pequeno segredo para você: Meia Lua **usam** os Ragabash sem vergonha alguma. Quando nós sentimos a necessidade de um pouco de contrariedade ou uma nova perspectiva, nós pegamos um Lua Nova e o colocamos para trabalhar. É eficaz, sutil e completamente compreensível o motivo pelo qual Luna e Gaia nos deram os Ragabash em primeiro lugar. Algumas vezes, é claro, isso ultrapassa o território de diretamente se opor a outra pessoa. Se um Ragabash constantemente fala que “A Lei é ultrapassada e errada”, nós temos que lembrá-lo que “Não apenas a Lei está certa por uma razão, nós devemos lembrarmos do espírito no qual ela foi feita” enquanto **também** tentamos manter o que eles nos dizem em perspectiva. Não se engane: um Ragabash talentoso é uma bênção e um saco ao mesmo tempo.

Theurge

Já que tantos Lua Crescente são mestres de rituais e nossos laços mais fortes com o mundo espiritual, nós, Meia Lua, precisamos bastante de suas palavras. Sem as visões dos Theurge, sem seus sonhos e compreensão de

nossas almas, nós estaríamos perdidos. Qualquer líder Philodox que valha algo terá uma forte Theurge ao seu lado. Em tempos de paz, se um Meia Lua não puder liderar, um Lua Crescente quase certamente será a melhor escolha. Tudo bem, eu sei que muitas vezes, um Theurge tem sua cabeça nas estrelas e precisa ser trazido à realidade, mesmo que isso signifique retirá-lo do mundo dos espíritos por alguns minutos. É um pequeno preço a se pagar pela sabedoria e ensino dos Lua Crescente.

Galliard

Assim como os Theurge nos ajudam a interpretar as questões espirituais, os Galliard são nosso suporte nos assuntos de lei e história. É verdade que todo Philodox deve saber tudo sobre a Litanía e exemplos da justiça dos lobisomens no passado; como os humanos, nós valorizamos a precedência e o conceito de primazia. Mas isso é uma enorme quantidade de material. E os Galliard são manuais de referência ambulantes! Os melhores deles podem recontar contos, tanto os grandes quanto os pequenos, e como os Meia Lua do passado interpretaram a lei e fizeram justiça. Minhas recordações são tão boas quanto a de qualquer um, mas eu me curvo perante as lembranças de um Galliard bem treinado quando lidamos com uma discrepância nas questões de história antiga. Como eu escolho interpretar os fatos é minha tarefa, mas ajuda ter todos esses fatos na cabeça de um Lua Minguante a qualquer momento.

Ahroun

Nós percorremos todo o ciclo e chegamos agora aos melhores guerreiros de Gaia, os Ahroun. Quando a paz falha e a guerra chega, até mesmo os Meia Lua procuram pela liderança deles. Suas compreensões da batalha são tão instintivas a eles quanto o nosso amor por justiça é para nós e nós devemos respeitar esse fato e entregar a liderança como requer a tradição. No entanto, isso não quer dizer que nós desaparecemos do quadro geral. Apesar de que muitos Lua Cheia são estrategistas brilhantes, eles podem precisar de uma segunda opinião ou de uma opção diferente. Agora, se eles escolhem seguir o nosso conselho ou não, depende deles, mas nós estaríamos negligenciando nosso dever se não falássemos quando víssemos falhas ou problemas nos planos de batalha de um Ahroun. Um comandante Lua Cheia sempre será um melhor guerreiro com um sábio Philodox ao seu lado como tenente ou conselheiro.

Relações Espirituais

Eu mal terminei meu pequeno discurso sobre os Lua Cheia quando o último membro da matilha chegou. Denise bateu levemente e então entrou. Ela era uma mulher atraente, provavelmente perto dos 30 anos, com um cabelo loiro, olhos azuis e sardas. Eu vi preocupação e estresse em seu rosto enquanto ela deu um rápido abraço em seu companheiro de matilha e amigo Filho de Gaia, Joan. Eu apertei sua mão enquanto ela se sentava no chão.

“Prazer em te conhecer. Eu sou Elaine, essa é Meredith, e você deve ser Denise Preston, a Lua Crescente”.

Ela acenou com a cabeça. “Obrigada por vir aqui. Até a pouco tempo eu não sabia que vocês já haviam chegado”. Ela deu um olhar para Joan. “Ninguém me disse que vocês estavam vindo. Eu normalmente acordo de madrugada para visitar o caern”.

Já era assim tão tarde? Ou cedo, talvez? Como que para me certificar, uma luz rósea entrava pela janela. Eu senti uma onda de cansaço me atingir, mas dei de ombros. Imaginei que minha companheira deveria estar ainda mais cansada, até então não usada nessas longas horas. “Nós chegamos na noite passada, logo após o pôr-do-sol. Eu já conversei com todos da sua matilha, exceto você. O que você tem a dizer? Por que Gerhard matou Nancy? Algum espírito falou a você exatamente o que aconteceu?”

Denise passou um dedo em seu cabelo enquanto falava. “A única razão que eu posso imaginar é que Nancy queria ser a líder da seita, assim como o Senhor das Sombras e ele não queria outro rival. Os Uktena já eram desafio o suficiente para se lidar. De qualquer forma, eu acho que ele a matou, roubou suas coisas e colocou alguns dos pertences dela nas minhas coisas, para me fazer parecer culpada. Cretino. Quando nós encontramos a pena fetiche, tudo mudou. Quem mais além de um Senhor das Sombras mataria seu próprio companheiro de matilha e faria outra pessoa levar a culpa?”

“Mas com certeza o seu líder de seita, Calvin, convocou a sabedoria do Falcão e pediu a Gerhard para dizer a verdade, não? Foi o que Gerhard disse para mim. E quando ele disse que não matou Nancy, ele estava sendo honesto”, eu contra-arguntei.

“Meu deus, ele é um maldito Senhor das Sombras! Ele provavelmente tem centenas de meios diferentes de corromper a verdade!”, disse Denise. “Eu digo, ele provavelmente tem mais meios de enganar os espíritos a cobrir seus rastros do que um Lua Crescente!” No canto do meu olho, eu vi Steven acenando avidamente, seus olhos brilhando enquanto ele olhava para a Theurge.

Eu abri minha boca para responder, então pensei melhor. Não era o que ela havia dito e sim como ela disse. Eu me lembrei de outro dos ditados em latim favoritos de Daphne: *Alitur vitium vivitque tegendo*, “A corrupção é alimentada e existe por ser ocultada”. Algumas vezes seus pensamentos de advogada eram dolorosamente apropriados.

“Diga-me como ele pode ter feito isso”, eu disse baixo. “Como uma Theurge você certamente tem mais experiência do que eu em tais assuntos”. Ela acenou com a cabeça e disse avidamente.

Eu não posso falar muito sobre assuntos espirituais sem antes mencionar Luna e como essencial ela é para todos os lobisomens. O Celestino da Lua, a luz de Luna

queima fria e pura em nossos corações. É seu brilho que cria um dos terços essenciais do nosso ser, o augúrio. Nós somos, como você sabe, criaturas de carne e espírito; o que nos faz únicos é como nós refletimos Luna; seja se nascemos humanos, lobos ou impuros; e qual totem tribal nós seguimos. Essas coisas são equilibradas, ou pelo menos deveriam ser.

Agora, como nós lidamos com espíritos está além dos conceitos básicos do chiminage... depende muito do augúrio. Para mim, falar com as criaturas do outro mundo é tão natural quanto respirar. Verdade, eu aprendi um modo de mudar minhas palavras em uma linguagem que eles possam entender, e essa habilidade foi conquistada, e não inata. Mas nós, Luas Crescentes, possuímos um tino inato para isso.

Eu interrompi. “E quanto a um Philodox, como Gerhard ou até mesmo Meredith e eu? Nós não temos esse talento inato que você disse, então como nós podemos fazer os espíritos nos ajudar?”

Espíritos são o que são. Eu não quero soar como uma conspiradora, mas algumas vezes vocês, Meia Lua, possuem um olho melhor para enxergar a essência de algo. Espíritos apreciam isso porque eles se divertem em mostrar suas naturezas fundamentais. Nós compreendemos isso e nunca pedimos a eles para serem algo que não são, quando pedimos por sua ajuda. Vocês também parecem possuir essa habilidade. Alguns espíritos também apreciam o seu amor pelo equilíbrio, especialmente aqueles associados com a Weaver.

Assim funciona o Senhor das Sombras Philodox, bem, ele provavelmente não teve que trabalhar muito. Eu o imagino achando bem fácil coagir um espírito da ninhada do Avô Trovão a ajudá-lo, ou possivelmente até a Neblina ou outro espírito que gosta do ocultamento e camuflagem. Ele provavelmente fez uma barganha que envolveu suprir o desejo do espíritos por segredos e outras coisas. Típico!

Eu suspirei e acenei com a cabeça. Eu vi como isso poderia ter sido feito, mesmo não sendo um Theurge. “Obrigada, Denise, por compartilhar suas idéias. Eu... não sei o que fazer. Eu ainda tenho outros dois dias, gostaria de descansar e pensar sobre tudo isso um pouco”.

Ela deu de ombros e assentiu, iniciando uma conversa com seus companheiros de matilha enquanto eu fechava meus olhos e passava as informações em minha cabeça. Vendo que eu estava pegando no sono, Meredith se encolheu no tapete e estava roncando dentro de poucos minutos. Eu rodei e andei por um tempo, incapaz de limpar da minha mente as imagens de sangue e morte que apareciam aos milhares.

Parentes

Eu não lembro de ter dormido, mas acordei com as palmas vindo da pequena convenção... e o cheiro do fermento do pão. A moleza se dissolveu à medida que lembrei onde eu estava e o que eu estava fazendo. Em algum momento durante o dia, eu deitei no chão e fui

coberto por um cobertor — obra de Meredith, sem dúvida. Olhando para fora, eu vi o pôr-do-sol e percebi que dormi durante um bom tempo. Bem, pelo menos minha mente estava mais clara.

Uma mulher que não reconheci estava cortando pão enquanto Meredith passava manteiga de mel. Elas também tinham deixado pedaços estranhos de carne na mesa — pareciam carne de cervo ou um bife. Dei-lhes uma rápida acenada com a cabeça e ambos sorriram de volta.

“Joan teve de resolver alguns negócios da seita, mas seríamos pobres anfitriões se não compartilharmos nossa mesa. Venha comer. Eu sou Hadley, uma prima e Parente. Esposa do falecido tio de Gerhard, se você quer detalhes”.

Não precisei pensar duas vezes. Devorei a maior parte da comida, com algum pão entre ela, então apoiei minhas costas na cadeira e dei um pequeno gole no café. Meredith também o fez.

“Seu marido morreu enfrentando Espírais?”, perguntei, entre os goles.

O rosto de Hadley se franziu. “Sim, eu sinto muito a falta dele. É muito cedo para eu pensar em me casar novamente, mesmo que eu saiba que meu sobrinho e outros iriam gostar muito”. Mordi minha língua e tratei de não ir contra as noções de casamento de sua tribo, dever e coisas do tipo. Eu tinha outras coisas com que mexer. E ela me pareceu uma pessoa legal.

“Seu marido era um Meia Lua como Gerhard?”, perguntei, depois que um silêncio confortável passara.

“Não, ele era um Ragabash, mas as pessoas o respeitavam. O líder da seita contava com ele entre seus melhores conselheiros em seu Conselho. Minha mãe, era uma Galliard. Talvez eu tenha algo dela, porque eu gosto das histórias antigas. Pessoas se surpreendem que, aqui, nesta parte oeste do estado, haja mais do que alguns poucos descendentes de europeus orientais. Eu sei que os escoceses e os irlandeses são a maioria, mas estamos aqui, também”.

Eu assenti. “Eu não acho que Parentes tenham algum tipo de augúrio, não 'oficialmente', mas falando anedotadamente, eu vejo que a influência de Luna sobre nossos Parentes humanos ou lobos, são mais comuns que se imagina. Como você, algumas pessoas possuem dons inatos para contar histórias e canções. Outros tendem a possuir o peculiar senso de humor que você vê nos Lua Nova”. Meredith continuou comendo, mas pude sentir que ela ouviu atentamente. Boa garota, pensei, você está aprendendo. É nossa tarefa manter o rastro dos Parentes, mesmo daqueles que não são nossos. Temos que conhecer as linhas de sangue, saber quem está junto com quem, saber a quem os Caminhos foram contados e a quem não foram. E temos que saber quais Parentes têm mais amor por nós do que medo.

Hadley se serviu de uma outra xícara, e pensou naquilo que eu lhe disse. “Eu concordo. Depois de



tudo, ainda que nós mesmos não sejamos Garou, nós ainda somos escolhidos, certo?”

Inclinei minha cabeça. “Legal ver que um Parente entendeu isso”. Levantei-me da mesa. “Obrigado pelo lanche. Nós temos algumas coisas ainda por terminar”. Meredith pôs nossos talheres no escriptorio e me seguiu para fora.

Eu fechei a porta atrás de nós e senti o ar frio da noite tocar meu rosto. Eu consegui chegar muito bem às conclusões que tinha que fazer, mas talvez algum tempo em quatro patas me ajudaria a encarar minha nova tarefa com mais certeza do que senti agora. Olhei de relance para minha estudante. Oh, que difícil lição para aprender tão cedo, pensei amargamente.

Humano e Lobo

Eu fui em busca da lupina anciã que conheci no dia anterior — Canção-Noturna, aquele era seu nome — com Meredith me seguindo. Canção-Noturna era Fianna, mas isso era bom. Seus machos poderiam ser um pouco estúpidos, mas uma de suas fêmeas tinha salvo meu traseiro não muito tempo depois de meu Ritual de Passagem. Ela lutou ferozmente como qualquer Fúria, então isso era legal na minha opinião. No entanto, não era de outra voz feminina que eu estava atrás, e sim das palavras de uma de quatro patas.

Nós a encontramos de novo guardando a cabana

rude onde Gerhard esperava por sua punição. Ela nos sentiu vindo, pensei, mas esperou até nos aproximarmos, para nos receber com boas-vindas. Sou Garou há quase 15 anos, mas eu nunca cansei da onda de alegria que passa por mim enquanto nós nos cumprimentávamos como semelhantes, pescoço a pescoço, língua a língua. Sem dúvida, Canção-Noturna era um bocado mais velha; havia muito cinza em seus pêlos negros. Mas recebeu-me como alguém, de posto próximo, e mostrou certa amistosidade a Meredith, também. Eu sacudi minha cabeça e nós andamos para a floresta, deixando os companheiros de matilha dela de guarda.

“Eu pensei que você viria”, ela começou. “Você é Meia Lua, um filho do equilíbrio de Luna. Assim como a mais nova. Você sabe que nós mesmos estamos equilibrados entre lobo e homem, então meus conselhos poderão ser úteis”.

“Como você diz”, respondi. “Tanto humano quanto lobo, tanto espírito e carne — o equilíbrio é importante pra mim. Eu tenho tentado me tornar tão lobo quanto humano, assim que minha lógica não sobreponha meu instinto; se eu fosse lupino, eu tentaria aprender o pensamento humano para coincidir com meu instinto lupino. É o melhor modo, eu creio, para julgar verdadeiramente — e eu acho que minha fé em minha metade lobo está sendo recompensada. Eu tenho... um instinto”.

“Eu acho que algo muito triste aconteceu com a matilha Presas Sangrentas, eu acho que eles esqueceram a Litania, as partes sobre rendição honrada, desafio justo e esse tipo de coisa. Algo me diz que alguns da matilha não reconheceriam um bom líder mesmo que ele corresse e cravasse suas garras em seus traseiros”.

Canção-Noturna deu uma gargalhada, sorrindo forçadamente pelo divertimento. “Você pode estar certo. Conte-me o que aconteceu. Você viu, eu imagino, em seus sonhos, ainda que você não se lembre deles”.

Eu suspirei. “Eu não posso explicar como essas idéias chegam à mim; elas apenas vêm. É como quando sabemos que é hora de dar a luz — nós apenas sabemos”.

E eu lhe contei a história como ela apareceu na minha mente.

Você e eu sabemos que não existe uma coisa como um típico Lobisomem, não de nenhuma das três partes que nos faz ser o que somos: nossa tribo, nosso augúrio e a nossa raça. E é esse o problema no coração desta história. Muitas suposições foram feitas por **todos** os envolvidos sobre como um “importante” Senhor das Sombras deveria ser, ou um estereotipado Filho de Gaia. Os Uktena fizeram sua parte, também, por ainda manter ódios de séculos atrás. Eu não os culpo, mas foram tempos de pandemônio em que os “Estrangeiros da Wym” prejudicaram a superfície tão agudamente. De qualquer modo, estou divagando.

O pobre tolo neste quadro é o Ahroun Steven Dale. Ele não é um mau rapaz, mas à medida que a luz completa de Luna guia seu pensamento, ele naturalmente sente-se mais forte, e além de tudo, o melhor para liderar. Em alguns momentos, é provável que seja verdade; tenho certeza que ele é indispensável contra uma colméia de Espirais Negras. Mas eles não invadiram nenhuma neste momento, a menos que eu tenha perdido alguma coisa.

Então Steven queria ser o líder da matilha — mas ele é um tipo honesto de rapaz e nunca desafiaria a menos que ele se sentisse digno. Ele derramou suas vontades para uma pessoa que qualquer um confiaria: um Theurge dos Filhos de Gaia. Denise era a líder espiritual da matilha, certo? Por que não confiar nela? E Gaia sabe que um de seus próprios Filhos nunca seria nada além de um pacificador.

Vamos apenas dizer que por um momento talvez esta Lua Crescente não seja uma típica tranquilizadora de almas problemáticas. Talvez ela chegou a esta seita originalmente para servir, mas em algum momento, de alguma forma, algo ficou meio distorcido. Ela foi uma das poucas sobreviventes quando Espirais atacaram a seita, junto a Gerhard. Vendo aquela carnificina, lutando com todo seu poder, aquilo deveria ter sido um inferno de se olhar, ainda mais para sobreviver. Eu não *sei* suas motivações. Talvez algo aconteceu à ela na noite do ataque que danificou sua mente. Talvez ela tenha ido à

algum tipo de profundidade, furtar-se do pânico e parar de falar para esperar um espírito, um que estivesse ansioso para semear o desentendimento. Eu não tenho certeza.

O que eu *estou* quase certo é que ela foi possuída, talvez permanentemente, talvez só por um pequeno tempo. Estou supondo que o que quer que tenha tomado seu corpo era poderoso suficientemente para esconder a verdade de todos — incluindo da própria Denise. Eu sei que ela *acreditava* que falava a verdade, sobre tudo. Mas foi sua mão que assassinou Nancy. E plantou a evidência, primeiro nela mesma, depois em Gerhard. Sob a influência do espírito ou não, ela fez isso. De qualquer modo, ela cometeu uma ação errada contra um membro de sua matilha. Por isso, eu penso que a punição será... áspere.

A loba virou sua cabeça em surpresa. “Por quê ela mesma? Não faz sentido”.

Faz apenas se você levar toda a reputação dos Senhores das Sombras em consideração. A culpa rapidamente recairia sobre ele — por parecer que Gerhard tinha armado para Denise ser quem caíra, mas então a “verdade” apareceria. Denise fica corretamente indignada, e todos estariam muito irritados com o Senhor das Sombras. Não só ele matou um membro de sua matilha sem compaixão, um crime horrível por si mesmo, mas também tentou fazer com que outro levasse a culpa. A pior punição não seria suficiente para limpar suas ações, seria?

No quadro original, Gerhard está morto, assim como Nancy. A matilha está reduzida a três: Steven, Denise e Joan. Denise é a de posto maior, mas ela abdica para Steven. E tudo está certo no mundo, supostamente. Steven lidera, mas Denise é sua Beta, e ele fará qualquer coisa que ela fale, pois ele confia nela implicitamente. O líder da seita, Curtis, provavelmente não quer olhar muito a fundo para ver o que está ocorrendo embaixo de seu nariz. Talvez ele pense que estando a matilha Presas Sangrentas reduzida, isso faz com que sua posição fique mais forte. Talvez ele esteja envergonhado, ou merda, talvez ele tenha muita coisa em sua cabeça. Caramba, se eu soubesse quais são seus sentimentos; ele certamente não me dirá.

Eu caí no silêncio e olhei para a lupina. Ao meu lado, eu senti Meredith tremendo à medida que tudo afundava dentro dela. Ouvir isso seria um inferno para alguém ainda empolgado pela novidade de ser um Garou, mas era aquilo.

Canção-Noturna então se levantou, trotando em direção a um arbusto que estava perto de nós. Ouvi um pequeno movimento com as patas, e ela voltou com alguma coisa que brilhava discretamente ao redor de seu pescoço. Era um espelho, um tipo de coisa fora-de-uso, redondo e pendurado em uma corrente grossa de bronze.

“Eu vi uma vez essa história, mas não fez sentido pra mim. Eu precisava de um nascido humano para me ajudar a explicar porque essas coisas aconteceram”. Ela curvou sua cabeça e o espelho saiu

deslizando. Canção-Noturna fechou seus olhos e cantou umas pequenas notas agudas; então, a superfície do espelho esfumçou. Eu vi com um coração pesado assim que eu vi tudo que tinha descrito era detalhado na superfície do vidro, como um filme mudo. Aquilo me arrepiou até os ossos, mas eu não tirei os olhos das cenas. A morte da Fúria Negra Meia Lua. O precavido olhar no rosto da Theurge enquanto ela armava tudo. Como ou por quê ela chegou a essa desonra não estava claro; nem a lupina ou eu poderíamos dizer quando o espírito entrou em sua forma, se foi conjurado ou se veio sem ser esperado. Mas os fatos da morte de Nancy estavam ali.

“Eu não pude entender o que aconteceu”, confidenciou Canção-Noturna. “Eu precisei de alguém para me ajudar. Por tudo que ela sofreu por sua linhagem, a Dançarina da Lua que você chama de Joan se tornou uma amiga. Eu lhe dei meu conselho, que era chamar por você”.

Eu assenti, sentindo um pouco incomodado sobre como as coisas aconteceram, mas desisti de apresentar minha evidência e deixei a seita decidir o destino da Lua Crescente. Eu fiz o trabalho sujo ao trazer a verdade à tona; é hora deles limparem sua própria sujeira.

Meredith e eu voltamos em direção à cabine. Algumas lágrimas caíram de seu rosto; talvez ela fosse louca, ou talvez estivesse assustada. Elas já tinham secado antes dela falar.

“Então é isso? Você veio pra cá e mostrou-lhes a verdade, e agora, você vai embora?”. Senti confusão, talvez um sentimento meio magoado, em sua voz cheia de juventude.

“Sim. Eu atirei uma lança na ferida que estava infestada, limpando o pus. Agora aqueles que são líderes e mentores desta seita precisam participar da cura”.

“Mas.. não parece certo! Aparecer, resolver problemas e...”. Sua voz falhou enquanto eu agarrei seu braço e girei até ficar com o rosto em frente ao meu.

“Acostume-se, garota. Você acha que eu desfruto do destino que Gaia escolheu para mim? A idéia é a de que gostar ou não é irrelevante. Esse é o copo que a Mãe fez para que eu enchesse. Isso é tudo que eu preciso saber. Agora”, — disse rispidamente — “você quer sentar no caminhão enquanto eu vejo o que acontece sozinha? Ou você será uma Garou e verá sua função ao meu lado?”

Um fogo acendeu em seus olhos, e minhas dúvidas acabaram desanimando-a. “Não, eu ficarei. Ainda que você ache que eu tenho muita compaixão de lado, eu jurei ser sua pupila. Eu não desistirei”.

Se algum dia ela se arrependeu de sua decisão, nunca me disse.

Eu nunca tinha visto o Ritual da Caçada e eu espero nunca mais ter que testemunhar outro. Canção-

Noturna e eu compartilhamos nossas descobertas com Curtis, e para minha surpresa, ele parecia velho e doente, mas mais confiável do que eu poderia imaginar. O Theurge não lembrava de nada que realmente tinha acontecido, e somente através de uma das bênçãos de Gaia o líder da seita foi capaz de ver a verdade através das confusões e mentiras. Qualquer coisa que a possuía, voluntariamente ou não, foi responsável pelos atos, deixando para trás a concha da Lua Crescente para ser punida. Eu senti a vergonha e pesar dos Uktena, e me senti mal pelo que falei deles para minha pupila.

Quanto ao Mestre de Ritual deles, um Impuro chamado Fantasma-de-Fogo, veio a mim com um pote de cerâmica cheio de tinta, que eu aceitei com um coração pesado. Era uma honra que eu realmente não queria, mas não poderia sequer sonhar em recusar. A mistura tinha cheiro de natureza: argila da terra, garança e hena. Eu desenhei a marca de um Pégaso em meu ombro nu, surpreso em ver Meredith oferecendo-se para segurar a jarra enquanto eu me pintava, escondendo minhas cicatrizes na coxa e na barriga, as marcas de um guerreiro, a carne enrugada de uma mãe que gerou uma criança. Eu vi com certa surpresa que Joan também estava se pintando; ela ficou esperando em Crinos, seus olhos brancos cintilando baixos à Lua Minguante. Próximo, Canção-Noturna já tinha posto pedras amarelas, marcadas em trabalhadas ondas e espirais. O resto da matilha Presas Sangrentas, Steven e Gerhard, não participaria; eles ficaram silenciosamente nas sombras. Agora, nós apenas tínhamos que esperar que a Caçada fosse formalmente invocada.

O Mestre do Uivo era um dos Uktena que eu não tinha conhecido, uma Galliard que se chamava Olutsa. Ela criou um longo e fúnebre uivo enquanto a assembléia começava. Então, Curtis falou.

“Sonhos-da-Manhã, chamada Denise Preston entre os humanos, você foi julgada culpada de assassinar um membro de matilha por causa de avareza e infelicidade. Você reconheceu uma falha, por permitir a si mesma ser manipulada por falácias e truques. Ainda assim, ao admitir e aceitar seu ato falho, você mantém uma linha de honra. Por esta razão, o conselho julgou que você não morrerá sem uma chance de ganhar nosso respeito em sua passagem”.

Ela curvou sua cabeça, aceitando seu destino em silêncio. Olutsa grunhiu um rosnado afinado, e então a Filha de Gaia condenada correu. Sua forma cresceu até um lobo desesperado enquanto ela galopou através dos arbustos e pelos campos da divisa. Fantasma-de-Fogo soltou um grito fino e choroso cheio de lamentação, e a Caçada começou. Não sei quantas horas passaram, mas a Filha de Gaia correu até que seu coração estivesse próximo de explodir. Mesmo assim, aquilo já tinha terminado antes do alvorecer.

Eu tinha o sangue dela em minhas mãos, mas o golpe fatal, para minha surpresa, veio da sua companheira amável, Joan. Qualquer um que diga que uma Filha de Gaia não pode ser feroz é estúpido; eu não tenho certeza de já ter visto uma Fúria golpear com tanto ódio e agonia. Depois de que a Lua Crescente caiu morta, Olutsa começou a Cerimônia para os Falecidos. Foi breve, porém sincero. A seita dispersou-se assim que o sol levantou, e nós duas, Fúrias, retornamos para onde deixamos nosso caminhão. Eu quis ir pra casa, para ouvir a risada da minha filha, para abraçar os membros de minha matilha, para acabar com o grito de morte de um lobisomem que eu ouvia em minha cabeça. Meredith não disse nada, mas havia um olhar mais assustado nela nesse dia.

Eu não estava surpresa em ver Joan e Canção-Noturna esperando para nos ver partir. Não trocamos nenhuma palavra, apenas nos tocamos em despedida. Droga, eu esperava que me sentiria melhor. Integridade serviu pra algo. Pelas nossas leis, fizemos o que era correto. Mas isso não pararia com os pesadelos que eu sabia que teria nas próximas semanas. Às vezes, mesmo os juízes não conseguem dormir o sono dos justos.

Juíz e Juri:

Perspectivas do Narrador

Jogar com um Philodox é uma grande responsabilidade; afinal de contas, muitos dos outros augúrios olharão para o Meia Lua em busca de liderança, conselho e orientação. Às vezes, pode ser difícil para o jogador estar de acordo com as exigências do personagem. Aqui, vamos dar algumas dicas para que os Narradores dêem aos jogadores alguma ajuda ao longo do caminho.

Posição Confortável

Primeiro de tudo, enquanto Meia Lua freqüentemente atuam como líderes de seitas ou matilhas, não há lei dizendo que eles devem fazê-lo. Vamos dizer que o jogador está mais confortável com um conselheiro secundário. Ele ainda pode ser indispensável, mesmo que outra pessoa (incluindo um personagem do Narrador) tenha o poder do veto final. Depois, quando o jogador se acostumar com as demandas de uma liderança, ele pode subir de posto e posição. Pense em qualquer jovem herói de um filme ou ficção: muitos começaram como aprendizes ou subordinados, desenvolvendo relações próximas com seus mentores. Após eles receberem alguma experiência da vida real debaixo da proteção deles, eles estavam prontos para mais desafios e tarefas. Em qualquer caso, você provavelmente não quer pôr muita pressão no jogador para que ele seja um extraordinário líder desde o início; deixe-os adquirirem algumas coisas antes de jogar muita coisa no prato deles.

O Philodox Solitário

Talvez mais do que em outro augúrio, o Meia Lua apresenta uma oportunidade interessante para jogos solo. Enquanto o coração de Lobisomem é uma crônica centralizada ao redor da matilha e da vida em seita, mandar um Philodox solitário em uma missão de justiça e misericórdia pode trazer uma bela quebra do furor de jogar com vários jogadores e permite um intenso desenvolvimento do personagem para o solista (você terá que dar aos personagens dos outros jogadores um tempo nos holofotes, também, evidentemente).

A Matilha de Meia Luas

Que tal uma crônica onde *todos* joguem com um Philodox? Talvez esta matilha multi-tribal sirva de conselheiros especiais para um líder grandioso, como Albrecht ou Konietzko. Suas responsabilidades são muitas, desde procurar informação até visitar outras seitas, romper acordos e manter contato com Parentes. Claro, eles têm que trabalhar próximos aos outros augúrios. À medida que o Apocalipse se aproxima, talvez suas tarefas incluam contatar certos Feras ou matilhas de busca. Esta é uma chance de mostrar como tribos diferentes põem suas próprias características na interpretação do Meia Lua.

Lidando com o Ritual da Renúncia

Narradores e jogadores já sabem que renunciar o augúrio dado ao personagem é, de fato, uma coisa muito séria, mas se existe uma razão muito forte, pode ser feito. O que os Narradores devem lembrar é que uma roupagem de desconfiança e suspeita estarão para sempre no personagem. Talvez ele não encontrará nenhuma crítica exaltada ou olhares incomuns, mas ele com certeza ouvirá sussurros pelas costas e ocasionalmente enfrentará escárnio e cinismo, particularmente dos membros de seu antigo augúrio. Do mesmo modo, acordos com Luna e seus discípulos deverão ficar notoriamente mais difíceis.

Ao rejeitar o papel de Philodox, um personagem está dizendo que não consegue viver de acordo com as expectativas de liderança, de tomar decisões e de interpretar leis e costumes. Para um grupo de seres que reverenciam as tradições, isto é especialmente uma afronta. Alguns Lobisomens podem tomar isto como um sinal de rejeição para a essência do que realmente significa ser Garou. Eles poderão também considerar que o antigo Meia Lua é uma criatura sem equilíbrio — algo “não parece estar certo” sobre ele. Narradores devem certamente se sentir livres para explorar muitos temas por trás desta mudança no caminho do personagem, tanto na novidade do novo augúrio quanto nas sementes amargas da rejeição do antigo.

Arquétipos

Arquétipos refletem estereótipos e os definem; eles podem mostrar o “básico” de como jogar com um augúrio pondo uma nova característica ou usando uma velha idéia. Os arquétipos a seguir devem dar aos jogadores e

Narradores algumas idéias de como trabalhar com o Meia Lua criativamente no quadro da crônica.

O Inquisidor

Para manter a lei e a justiça, o Philodox tem que fazer perguntas difíceis e às vezes dolorosas. O Inquisidor excede neste exercício, até o ponto próximo ao fanatismo. Enquanto suas intenções são geralmente boas, sua técnica é afiada. Não são todos que apreciam sua condução e ambição, nem sua paixão pelo figurativo (às vezes, literal) rastros de sangue. O Inquisidor é alguém que assume as coisas, do tipo que barganha, chuta traseiros e põe nomes em seu pequeno livro negro com gosto. Quando no julgamento de seus companheiros lobisomens, ele é um dos que dá seu voto — sem medo de nada ou ninguém.

O problema com o Inquisidor é que ele não calcula as conseqüências de seus atos. Mesmo que haja um insignificante e fácil caminho para encontrar a verdade, que deixa a honra de outro intacta, mas ainda cumpre o trabalho, ele sempre irá optar pelo caminho mais difícil. Por esta razão, a maioria dos lobisomens os temem mais do que os respeitam. Eles o seguiriam se fossem ordenados, mas o fariam por estarem precavidos em relação às represálias, não por lealdade. O Inquisidor é bom; ele só tem que aprender a amaciar seus modos em algumas ocasiões. Ninguém quer vê-lo mostrando a garganta desnecessariamente, mas da mesma forma, ele deveria aprender como aceitar suas derrotas graciosamente.

O Inquisidor nascido sob o ciclo crescente tende a ver tudo em dualidades: sim e não, bom e mau, certo e errado. Nunca há meio-termo. Quando nascido sob o ciclo minguante, o Inquisidor costuma se revelar no medo que evoca nos outros. Ele é como um velho, antigo professor que não tem misericórdia, por ninguém e por nenhuma razão. Ele não é exatamente um absolutista, mas desfruta da reputação.

O Perfeccionista

O Perfeccionista algumas vezes é casca-grossa e nervoso. Ele acredita que tudo tem um lugar embaixo do sol e, qualquer um que não esteja no lugar apropriado deve deixar o local o mais rápido possível, senão ele ficará muito incomodado. O Perfeccionista é o companheiro que percorre as divisas de novo, de novo e de novo, enlouquecendo os Theurge com sua inquietação. Ele também requer muita coisa enquanto organizador das coisas da seita e de sua assembléia; quando o Perfeccionista assume o comando, outros poderão estar certos que todas as coisas irão caminhar sem dificuldades.

Ao desenvolver um Meia Lua sábio, o Perfeccionista precisa aprender a diminuir e relaxar um pouco. Ele pode trabalhar bem com outros (está em sua natureza, afinal de contas), mas ele também precisa melhorar seriamente ao tomar conselhos e dicas de seus companheiros, não falar uma coisa e, então, seguir seu caminho independente do que foi dito. Resumindo, ele precisa

começar a ver a floresta e as árvores, não apenas as folhas, as raízes e os galhos.

O Perfeccionista do ciclo crescente se especializa em detalhes. Ele olha minuciosamente em detrimento do quadro geral. Se concedidos, estas pequenas partes do todo irão ser incríveis mas, no final, pelo fato dele sempre não dar um passo para trás com um olhar objetivo, ele pode perder grandes pontos. O Perfeccionista do ciclo minguante está planejando dar ordens; ele é um pouco sabichão que pode ter uma elevada opinião sobre suas próprias habilidades.

O Líder Despreparado

Nascido sob a Meia Lua, este lobisomem está destinado a ser líder... mesmo assim, ele teme o desafio que o aguarda. Ele pode não querer as rédeas do comando, mas por destino ou herança, elas caíram em seu colo. O Líder Despreparado tem boas qualificações, mas ele está cheio de dúvidas sobre si. Toda vez que ele toma uma decisão, ele teme ser a errada. Além disso, ele se culpa pelos fracassos da matilha, e nunca leva crédito pelo sucesso deles.

O Líder Despreparado tem um pouco de complexo de mártir, mas ele internaliza isso em lugar de reclamar sobre seu destino em vida. A maioria de seus companheiros de matilha provavelmente não percebe que o silêncio que eles assumem por sabedoria quieta é, na verdade, uma preocupação e dúvida escondidas sobre o futuro. O Líder Despreparado precisa ganhar confiança, e isso só virá de sucessos repetidos, a passagem do tempo e o apoio firme de sua matilha.

O Líder Despreparado nascido sob o ciclo crescente da Lua pode parecer sem emoções, talvez até mesmo não-amigável. Seus opositores o chamam de frio e insensível, enquanto seus amigos, a despeito da amizade por ele, acham que ele tem muitas preocupações dentro de sua cabeça. Se nascido sob o ciclo minguante, o Líder Despreparado parece estar constantemente no limite, checando e re-checando cada preparação uma dúzia de vezes ou mais. Ele é pessimista e acredita que algo irá dar errado a menos que ele esteja lá para consertar.

O Juiz Itinerante

Enquanto o Inquisidor tira as cascas da mentira para buscar a verdade, deixando muitas cicatrizes no processo, o Juiz Itinerante cura feridas antigas. Ele se move de seita em seita, convidado na maioria dos casos, e aplica um confortável bálsamo de cura em qualquer lugar que seja necessário. O Juiz usualmente mantém suas cartas próximas ao coração até que seja tempo de falar publicamente, mas ele quer falar com cada um e todos para fazer as coisas certas... onde quer que esse caminho leve.

Infelizmente, o Juiz Itinerante às vezes tropeça em problemas por causa de sua aparência de bonzinho. Ele acredita que todas as disputas possam ser resolvidas de uma forma justa e razoável, seja através de discussão mediada ou até uma luta. Além disso, ele acredita no prevalecer inerente da justiça sobre os lobisomens, um

olhar de fora que se choca com temperamentos fortes e personalidades duras. Para tornar-se um melhor moderador, o Juiz faria bem em, ocasionalmente, deixar de lado visões cor-de-rosa e lidar com tons de cinza de uma maneira um pouquinho mais cínica.

O Juiz do ciclo crescente em particular têm dificuldades em investigar abaixo da superfície das coisas. Ele usualmente fica contente em ouvir todos os lados da história, dar seu julgamento e partir em seu caminho feliz, sem refletir sobre o caos que ela talvez tenha deixado para trás. O Juiz do ciclo minguante, por outro lado, pode prolongar sua estadia e buscar minuciosamente aquilo que lhe importa além da área de sua boa vontade.

Dons

- **Sabedoria da Lua (Nível Um)** — Usando esse Dom, o lobisomem pode descobrir a fase da lua que anunciou o nascimento de uma pessoa. Apesar disso poder determinar o augúrio, o Dom não dá nenhuma pista se a pessoa é um lobisomem ou mesmo se é sobrenatural em alguma maneira; ter nascido sob uma lua minguante significa muito mais para um Garou do que para um humano normal. Qualquer espírito da lua pode ensinar esse Dom.

Sistema: Um único sucesso em um teste de Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 6) é necessário para determinar a fase da lua no momento do nascimento de alguém; dois sucessos determinam se ela estava em seu ciclo crescente ou minguante.

- **Presságio da Verdade (Nível Dois)** — Os Meia Lua raramente são chamados para tomar decisões fáceis ou dar julgamentos simples — se as coisas fossem simples assim, o Philodox não seria necessário. Assim, quando os problemas chegam até ele, até mesmo um juiz pode usar uma dica aqui ou ali. Observando seus arredores, o sábio Garou pode ver no cair de uma folha ou no voar de uma borboleta uma resposta que ele procura.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Enigmas (dificuldade variável, de 9 em um lugar fechado a 5 para uma floresta no pôr-do-sol). O Dom leva no mínimo um minuto para ser usado; o usuário ganha -1 na dificuldade se ele lidar com o problema por meia hora. Sucessos são adicionados à natureza e certeza do presságio, enquanto uma falha crítica traz uma certeza equivalente, mas uma conclusão errônea. Mais do que tudo, os efeitos desse Dom dependem do Narrador, e dependem da situação; de forma geral, o Narrador deve usá-lo para dar uma pista sobre o assunto em questão.

- **Coração Dividido (Nível Três)** — O coração de um lobisomem é cheio de fúria e muitas vezes, esse fogo interno pode superar a força de vontade do lobisomem. Com esse Dom, ensinado por qualquer espírito árvore, um Philodox pode brevemente fazer com que outros “guardem” sua fúria em seu interior, para que ninguém tome uma decisão de dano irreparável.

Sistema: O propósito desse Dom é ajudar a aliviar as dificuldades que um lobisomem encontra quando sua Fúria excede sua Força de Vontade (Lobisomem, pág. 126). Para cada sucesso em um teste de Manipulação + Instinto Primitivo do Philodox, uma penalidade de um dado é negada ao personagem alvo. O efeito dura por cinco minutos por sucesso — um Philodox pode temporariamente aliviar a Maldição, mas nunca negá-la.

- **Trilha da Realidade (Nível Quatro)** — Percepção é subjetiva, mas um Philodox não se pode permitir tal luxo. Esse Dom permite o usuário a sentir se o que o alvo *acredita* ser verdade é mentira. Um Jaggling do Falcão ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Percepção + Enigmas (dificuldade 7). Um único sucesso determina se o sujeito está contando uma inverdade sem intenção. Três sucessos descobrirão se o sujeito está mentido deliberadamente. Cinco ou mais sucessos revelarão a verdade da mentira em seu nível mais simples (isso pode dizer quem cometeu um crime, mas não o motivo ou para quem o criminoso estava trabalhando). Note que esse Dom funciona apenas quando alguém fala da verdade em que ele acredita; companheiros de matilha não podem sair tentando “arranjar iscas” falando nomes para determinar quem realmente cometeu um feito, por exemplo.

A Trilha da Realidade lida com fatos conhecidos (“ela nunca pensou em voltar”, “apesar de suas bravatas, seu irmão não matou o Maldito sozinho”), e não com grandes verdades espirituais.

- **Culpa da Alma (Nível Cinco)** — Esse poderoso porém temperamental Dom permite que o peso da culpa que está no coração erga-se à superfície. O efeito varia, mas usualmente aparece escurecendo as características do alvo; as sombras se aprofundam à medida que a culpa aumenta (outros efeitos incluem “uivos dos demônios”, o som dos ventos de inverno ou até mesmo uma onipresente música de fundo). Note que, apesar de útil, possui algumas limitações severas, pois registra apenas os problemas do indivíduo. Para uma santa senhora, uma simples mentira pode dar a ela pesadelos e profundamente escurecer sua alma, enquanto um vigilante pode dormir o sono dos justos e passar indetectado pelo Dom. A Culpa da Alma é ensinado por alguém da ninhada do Falcão, ou qualquer espírito associado com Justiça.

Sistema: O Garou deve olhar (ou em alguns casos, ouvir ou cheirar) o alvo e concentrar por um turno completo. O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade 7); o número de sucesso indica a clareza da impressão do Garou.

- **Soltura das Amarras (Nível Seis)** — Existem muitos meios de misticamente aprisionar a vontade de outros. Esse Dom rompe tais laços, de dominação do sangue de um vampiro até o controle da mente de um mago, ou um tabu da Meia Lua. Aqueles que conhecem esse Dom podem usá-lo em qualquer ser, incluindo neles mesmos. Esse Dom é dado apenas por um Incarna ou por

um espírito de poder equivalente, normalmente como uma recompensa por algum grande serviço.

Sistema: O Garou é automaticamente imune a qualquer coerção sobrenatural, exceto aquelas vindas de um ser mais poderoso que um Incarna. O usuário do Dom pode quebrar uma compulsão mística de outra pessoa tocando-a, gastando um ponto de Gnose e testando Manipulação + Liderança (dificuldade 11 - a Força de Vontade do alvo).

Novos Rituais

Ritual de Punição

Ritual da Morte Prateada

Nível Quatro

Apenas o Ritual dos Dentes Vingativos de Gaia é uma punição pior do que o Ritual da Morte Prateada. Os lobisomens o reservam para aqueles que matam seu próprio povo sem provocação ou desafio, cometendo assassinatos frios e calculados com o objetivo de alcançar alguma meta ou objetivo. Por exemplo, um lobisomem que mata outro para roubar um fetiche ou ascender ao poder seria um provável candidato a sofrer essa punição... se for provado que ele é culpado. Um crime menor pode valer uma Caçada, onde o ofensor tem pelo menos uma chance de se redimir ao morrer; mas na Morte Prateada não há redenção, apenas vergonha e humilhação. Diante dos lobisomens (no mínimo outros dois) e espíritos reunidos, o mestre de rituais recita os crimes do ofensor.

Enquanto faz isso, toda a força é drenada do corpo do ofensor, para que ele não faça nada, apenas se encolha enquanto um dos Garou (normalmente o mestre de ritual, mas às vezes é um Parente ou companheiro de matilha do assassinado) ergue a klaive para o golpe fatal.

Sistema: Um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7) é tudo o que é necessário para tirar do ofensor toda sua força. O alvo não pode percorrer atalhos ou sair do lugar. Um teste de Força de Vontade (dificuldade 4 + os sucessos do mestre de rituais) é necessário para permanecer bravamente no final; uma falha custa 1 ponto temporário de Glória e 2 pontos temporários de Honra, enquanto uma falha crítica custa o dobro de pontos (já que o alvo cede no final e chora pateticamente).

Rituais de Pacto

Ritual do Sangue da Matilha

Nível Um

A maioria dos Garou forma matilhas que são ligadas e dedicadas a um espírito totem. Nesses dias de seitas mistas e magras fileiras, alguns lobisomens são forçados pela necessidade a correr juntos temporariamente. Esse ritual une um grupo de lobisomens em uma matilha dedicada a um propósito em particular, como uma busca, uma batalha ou uma simples guarda das divisas do caern. Os efeitos expiram após a tarefa ser completada, ou depois de um mês lunar, o que acontecer primeiro. Anciões normalmente esperam associações mais permanentes para pedir as bênçãos de um espírito totem.



Apesar dos efeitos sobrenaturais desse ritual eventualmente acabarem, respeito mútuo e amizades são resultados comuns. Seitas rivais podem unir seus guerreiros com esse ritual para melhorar suas relações. Não é incomum para tais matilhas se transformarem em matilhas “de verdade” no decorrer do caminho, se devotando a um totem específico.

Sistema: Cada membro da matilha jura seu propósito de união enquanto eles cortam a palma da mão ou da pata e derramam uma pequena quantidade de sangue em uma tigela. O sangue é misturado e pintado no rosto, mãos e peito (acima do coração) de cada membro. Mediante um ritual bem sucedido (Carisma + Rituais, dificuldade 7), a matilha recebe benefícios, como iniciativa simultânea e manobras de combate especiais. Note que membros de uma matilha “de verdade” podem participar dessa matilha temporária, mas provavelmente eles terão que dar alguma explicação para um totem enervado.

Ritual do Grande Conselho

Nível Quatro

Nesses dias, quando a unidade é tão importante, ela dolorosamente está em falta. Muitas vezes, uma rixa joga matilha contra matilha, tribo contra tribo ou seita contra seita. Um Garou popular pode ser (possivelmente de forma errônea) acusado e sentenciado, ou velhos ressentimentos geram guerras. Apesar dos maiores esforços dos Meia Lua, a estrutura da sociedade dos lobisomens é rompida. Esse arriscado, mas impressionante, ritual atrai os espíritos mais poderosos envolvidos na disputa — normalmente os totens das matilhas que estão na disputa, apesar de que totens de caerns ou tribais possam estar envolvidos também. É uma tentativa perigosa, mas se bem sucedida certamente trará a paz; quando os espíritos mais poderosos de uma seita falam em uníssono, até mesmo matilhas que estão em guerra ouvem com atenção.

Sistema: A dificuldade do teste de Carisma + Rituais é igual ao tipo de espírito invocado mais elevado (como no Ritual de Conjuração, pág. 164 do livro básico). O que se segue deve ser intensamente interpretado (apesar de que o Narrador pode ajustar a atitude inicial do totem de acordo com o número de sucessos obtidos). Uma vez que todos os espíritos estão presentes, o Philodox deve mostrar a situação e/ou expor o caso. Os espíritos fazem um conselho com o Meia Lua, ou o interrogam. Se eles concordarem com suas decisões, eles estarão ao seu lado quando ele dá (ou reitera) o julgamento. Se, por outro lado, eles discordarem com a decisão do juiz, isso também se mostrará claramente (normalmente resultando na perda de Honra e de credibilidade).

Ritual Místico

Ritual da Lua Enegrecida

Nível Três

Esse ritual raramente usado cria uma área espiritualmente morta, essencialmente fechando um pequeno espaço ao acesso Umbral. O espaço não pode ser maior do que uma pequena cabana ou um quarto grande. Os Garou se sentem bastante desconfortáveis nessa área morta, e os espíritos aprisionados ali podem se enfraquecer até a inexistência.

Sistema: Os arredores do espaço são inscritos com glifos, e uma fumaça de ervas ou incenso é queimado para expulsar espíritos e influências espirituais do espaço. Cada sucesso (Raciocínio + Rituais, dificuldade 7) aumenta a Película em um, até o máximo de 10. Além disso, Gnose não pode ser recuperada de maneira nenhuma dentro do espaço selecionado, e espíritos materializados presos lá dentro começam a se desfazer na taxa de 1 ponto de Essência por hora. Os efeitos do ritual duram um número de dias igual aos sucessos do mestre de rituais, terminando com o pôr-do-sol do último dia. O ritual demora meia hora para ser executado, e pode ser continuado quando necessário.

Novos Fetiche

Pena do Ma'at

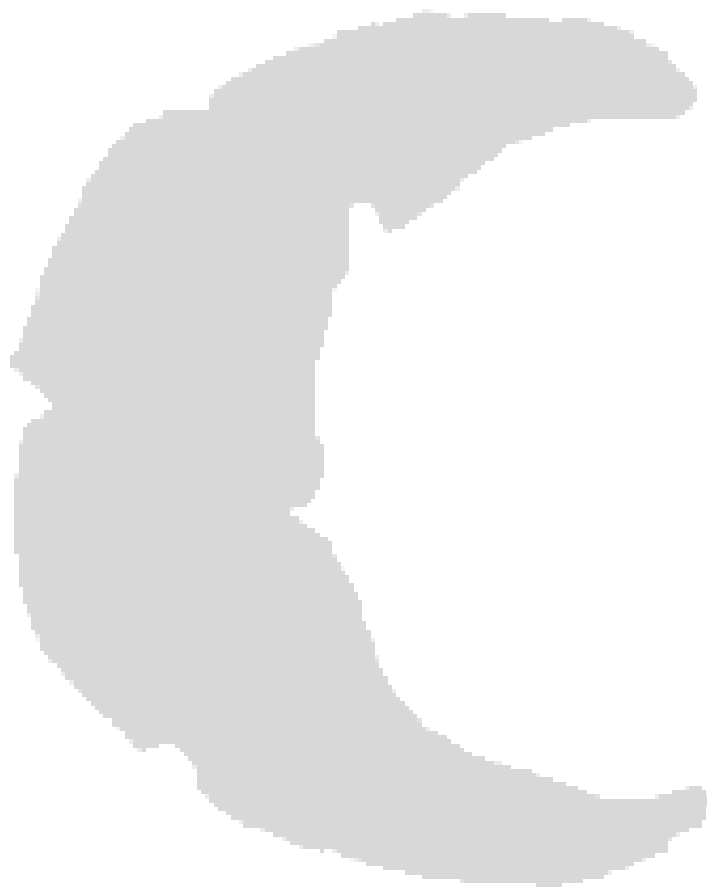
Nível 3, Gnose 5

Originalmente uma criação dos Peregrinos Silenciosos, os Peregrinos ficaram conhecidos por dividirem esse fetiche com os Meia Lua das outras tribos que prestaram ajuda aos filhos da Coruja. A pena pode ter várias formas, de uma pluma de avestruz até uma pena de gralha. Quando um Philodox está conversando com alguém, ele “usa” a pena contra a verdade de seu discurso atirando-a no ar. Se a pena for direto para o chão, ela “pesa” mais do que as palavras que a pessoa disse; elas são verdadeiras. Entretanto, se o orador está mentindo, a pena permanece flutuando; suas palavras são muito “pesadas”. Caso o lobisomem que usa a pena falhe em ativá-la, a pena cairá no solo... e ele não perceberá que está ouvindo mentiras.

Espelho da História

Nível 4, Gnose 6

Um Espelho da História pode ser um simples espelho de bolso, um caco de vidro ou qualquer outra superfície refletiva (desde que não seja prata!). Quando ativado, o usuário faz uma pergunta específica ao vidro, como “mostre-me quem roubou minha klaive”. Uma breve e silenciosa imagem irá aparecer. Tais lampejos podem conduzir a uma inverdade, já que eles não dão o quadro completo do que ocorreu e porquê. A imagem também reflete a realidade “visível”; se alguém está usando um disfarce, é isso que o usuário do fetiche vê, e não a pessoa por baixo da máscara. As imagens de um Espelho da História não são provas concretas para assembléias ou rituais de punição, mas elas podem levar o Philodox na direção correta.





Capítulo Quatro: Velhos Contos e Novas Canções

“Você está, de fato, jogando pedras dentro de um poço. Sempre que você ouve um eco vindo de seu Subconsciente, você conhece a si mesmo um pouco mais. Um pequeno eco pode iniciar uma idéia. Um grande eco pode resultar em uma história.”

— Ray Bradbury, “How to Keep and Feed a Muse”

Algo sobre essa seita — eles te tratam bem. A segurança deles também não é nada mal para um grupo de pacifistas. Eles sabiam que eu estava chegando antes de estar à 5 quilômetros das divisas do Caern, e assim que eu atravessei, observei um grande e musculoso Guardião me encarando, mas sorrindo. “Você vai falar até o amanhecer?”, eles sempre me perguntavam isso. Sim, creio que talvez eu vá.

A maior parte da seita é composta por Filhos de Gaia, apesar de achar que a Mestre de Ritual é Uktena, a julgar pela sua coloração e suas vestes. Isso é bom, porque depois do papo furado político, e outras dores de cabeça que eu encarei na última seita que visitei, sem mencionar o fato de ter percorrido uma longa distância na Terra Sagrada, que certamente é quente demais para ser confortável nos dias de hoje, é bom estar em um território amigável.

Então quando o Senhor das Sombras sentou no outro lado da mesa de piquenique, meu estômago apertou um pouco. Ele é obviamente um Senhor — Cabelos negros, sorriso escondido, um legítimo exemplo da ancestralidade da “nobreza” da tribo. Mas o que ele

quer comigo?

...

Ele caminha para dentro da clareira e dirige-se para a mesa de piquenique, e meu coração começa a apertar. Agora é minha chance. Se metade dos rumores que eu ouvi sobre ele for verdade, ele esteve ao redor de todo o mundo e voltou, e ele provavelmente viu coisas que eu só posso imaginar. Agora, não irei fraquejar, pois esse é Samir o Chacal, pelo amor de Gaia!

Espanei o pó sobre meus ombros e explorei. Essas seitas hippies espantam o inferno para longe de mim — nunca existe um lugar para se refrescar, à menos que você goste de caminhar uma hora até encontrar um banheiro no parque, que também não são muito limpos. Estou desgastado pelo passeio e o jipe foi embora, mas ele parece bem mais despendeado do que eu, e isso é bom.

Esse cara tem algumas histórias que posso usar, tenho certeza. E oras, talvez eu possa contar-lhe algumas coisas também? Sentei do outro lado e o observei meticulosamente. Ele realmente parecia

destruído, mas eu entendo que ele esteve mar afora e acabou de chegar em sua terra. Ele está bebendo um grande copo daquela porcaria condimentada que os Filhos daqui gostam de servir aos seus convidados (eu trouxe minha própria água exatamente por isso). Ele é bem mais jovem do que eu acreditava, porém, eu também sou muito jovem para cuidar de tudo que tenho. Pergunto-me como eu deveria me apresentar. Não estamos em uma assembleia, e nenhum de nós está realmente na posição superior, já que ambos somos visitantes. Creio que ele seja superior à mim, porém eu ouvi conflitantes relatos sobre isso. Finalmente, eu decidi subestimar toda aquela coisa de Garou e falar com ele como uma pessoa. Ele deve ser capaz de aceitar isso.

Eu estendi a mão. "Hey, como você está? Sou Malcolm."

• • •

Samir pegou a mão do homem mais jovem e apertou cuidadosamente. "Malcolm o quê?"

Malcolm piscou, "Ummm... Malcolm Weathers?" Samir não piscou e nem soltou a mão. "Malcolm Sorriso-da-Noite, se é isso que você quer saber."

Samir soltou e pegou outra bebida. "Isso é um começo. E o resto?"

"Cristo, não somos formais." Malcolm levantou-se imediatamente e olhou Samir nos olhos. "Malcolm Sorriso-da-Noite, um Galliard dos Senhores das Sombras e Adren. E você?"

O outro lobisomem parou, então deu um sorriso forçado dentro do copo. "Não é da sua conta." Malcolm ergueu uma sobrancelha. Ele pareceu confuso, como se estivesse esperando algo completamente diferente dessa conversa. Finalmente ele sentou-se e pegou uma garrafa d'água de sua bolsa.

"Você é Samir o Chacal, certo?"

Samir tentou não sorrir, mas não deu certo, "Isso."

"O Galliard Que Fala até o Amanhecer?"

"Sim."

Malcolm meneou a cabeça positivamente. "Ah, certo." Eles continuaram sentados por muitos minutos, em silêncio. Malcolm roubando olhares de Samir de tempo em tempo. Finalmente, o Peregrino Silencioso ergueu-se e se esticou.

"Bom, você realmente sabe como animar uma festa, mas estou indo procurar alguma comida." Ele acenou com a cabeça para Malcolm, e se mandou em direção ao albergue.

Malcolm levantou-se e seguiu, seu comportamento, normalmente arrogante, coagulava um pouco. "Espere só um maldito minuto. Você simplesmente não disse nada. Eu pelo menos me apresentei."

Samir virou-se. "Sim, realmente. Agora sei seu nome. E se você for até a assembleia esta noite irá ouvir alguma coisa."

Malcolm sorriu e rangeu seus dentes." Na verdade, os anciões pediram-me para atuar como Menestrel esta noite, em reconhecimento aos meus serviços para com essa seita."

"Que serviços seriam esses?"

"Suponho que irás descobrir essa noite." O Senhor das Sombras girou em seu calcanhar e foi embora. Samir lutou contra o desejo de agredi-lo — o que não cairia bem — mas o chamou depois.

"Bem, em algumas seitas a honra vai para o melhor contador de histórias, ao invés de ir para o mais rico."

Um casal de jovens Garou que treinava perto dali quase derrubou suas armas. A floresta intensa ao redor deles parecia ecoar um silêncio sepulcral. Malcolm parou como se tivesse sido fulminado, e todo seu corpo ficou tenso. Ele, de alguma forma, não virou para encarar Samir. "Desculpe?"

Samir simplesmente forçou um sorriso. "Você me ouviu."

Malcolm virou-se. "Você quer falar sobre o que significa ser um contador de histórias! Isso me agrada. Vamos achar a Mestre de Desafio. Eu queria que ela ouvisse isso. Eu não quero que você 'esqueça' o que disse depois." Ele bradou com Samir dentro da floresta.

"Não é seu apelido 'Malcolm o Mentiroso'?" Samir perguntou enquanto o seguia.

Lobisomens nascidos sob a lua minguante possuem uma complexa e frequentemente subestimada posição dentro da sociedade Garou. Sim, eles são contadores de história, mas para uma cultura baseada extremamente na tradição oral, o cargo é absolutamente vital. O Galliard deve não apenas contar as histórias, mas também aprendê-las e lembrá-las perfeitamente. Isso exige aprender muitas outras lições ensinadas aos outros Augúrios — para um Galliard descrever uma cena de batalha memorável, ele deve saber como lutar. Para um Dançarino da Lua simular os estranhos conflitos de linguagem de um espírito, ajuda se ele souber como os espíritos falam. E sem dizer que para conduzir corretamente a tragédia de um romance entre dois Garou, o Galliard precisa conhecer a Lítania.

Para um jogador de Lobisomem, a função de um Galliard pode ser encarada facilmente sem ter que cair em um arquétipo de "Bardo Feliz" (não que haja algum problema com isso, claro). Todavia, a lua minguante produz Garou de infinita profundidade e possibilidade, e nesse capítulo, iremos lhe mostrar até onde vão tais possibilidades.

Sob a Lua Minguante

A Mestre de Desafios sentou serenamente sob uma árvore e deu um pequeno gole em sua bebida. O sol estava se pondo, mas o dia continuava quente, e ambos os Galliards se encararam, tentando mascarar a rivalidade como uma competição amistosa. Lucy Pergunta-Duas-Vezes, a mediadora, levantou-se e se

espreguiçou. “Certo, então qual é o problema aqui? Vocês dois pensam que são o Galliard perfeito?”

“Bem, de forma alguma —” começou Samir.

— “perfeitos,” Malcolm terminou. Eles trocaram um olhar, e o Senhor das Sombras continuou. “Eu só pensei que dada minhas experiências especialmente únicas, creio que eu tenha uma gota melhor sobre o que nós Galliards deveríamos fazer nesse mundo.”

“Sim, porque minhas experiências no campo correram de um lado para o outro, até o fim”.

Lucy levantou uma sobrancelha. “Tudo bem, rapazes. Agora fiquei interessada. Vamos tentar manter isso civilizado, porque está muito quente para tentar separar vocês dois se isso for resolvido com as garras. Malcolm, o que você quis dizer com o que os Galliards devem fazer nesse mundo?”

Malcolm meneou a cabeça. “Bem, nós Dançarinos da Lua sempre tivemos uma responsabilidade com a Nação Garou. Eu não quero subestimar os outros augúrios, mas para ser honesto, às vezes penso que nosso cargo é o mais importante.”

“Em que aspecto? Como?” Samir dirigiu à Lucy um estranho olhar, então lembrou da alcunha da Garou.

Malcolm dá outro sorriso forçado. “Que se dane, vamos fazer isso direito.” Ele retirou sua camisa e dobrou sob ele na forma de um travesseiro. “Deixe-me contar-lhe uma história.”

Origens

Há algum tempo atrás, antes dos Garou fragmentarem-se em tribos, todos nós tínhamos o mesmo propósito sob Gaia. Dispostos simplesmente, éramos todos guerreiros. Porém, nós não éramos o mesmo tipo de guerreiros que os Ahroun — obviamente, não éramos todos destinados a sermos líderes. Nós éramos simplesmente necessários para caçar e matar tudo que colocasse nossa Mãe em risco.

“Mas durante o trajeto isso ficou problemático. Eu imagino que isso se deu porque não éramos diferentes o bastante, e porque podíamos pensar como humanos assim como pensar como lobos, ficamos entediados. Então alguns de nós começaram a temperar um pouco mais as coisas. Aquelas pessoas queriam andar sorrateiras por aí, praticar boas ações, e agirem como espiões. Eles eram espertos e perspicazes, e eles faziam isso sob a lua nova. Da mesma forma, certas coisas eram visíveis sob a lua crescente e não podiam ser vistas sob nenhuma outra luz. Os lobisomens que as observaram concluíram que tais seres poderiam nos ensinar muito, e então eles começaram a caçar sob a lua crescente para entender melhor esses espíritos. E assim por diante.

“Aqueles de nós que decidiram caçar sob a lua minguante, bem, nós somos um tanto difícil de explicar. A lua minguante é quase, mas não totalmente, completa. É o meio-termo entre o equilíbrio e atenção que caracterizam a lua dos Philodox e a paixão e fúria da lua dos Ahroun. Nós entendemos a necessidade de lei,

ordem e tradição, mas desejamos a pureza da caçada e da morte. Resumindo, nós éramos um tipo de fenda.

“Nós caçamos e uivamos sob a lua minguante porque entendemos a aspiração pela integridade, mas sabemos que não podemos ter tudo. Nós concluímos, aos poucos, que podíamos contar histórias e cantar canções sobre perfeição e realização, mesmo se não pudéssemos ter isso. E de certa maneira, nós encontramos o que estávamos procurando e o fazendo, ao contar histórias de grandes feitos, nós conseguíamos ensinar lições e inspirar paixões. E em algum lugar disso tudo, Luna nos abençoou com um tipo de coleção de Dons.

“Pense nisso. Galliards possuem habilidades muito diversas. Podemos olhar através da mente de outras pessoas e convocar ilusões, mas também trilhar os caminhos da lua e conversar com animais. Acho que é porque Luna entende que nós precisamos desse tipo de limite. Temos um trabalho muito exigente.”

“Alguns jovens Garou aproximaram-se e agora acenaram com a cabeça concordando quando Malcolm terminou. Samir, no entanto, girou o olhar em direção à Lucy, como que pedindo permissão para falar. Ela acenou positivamente.

“Isso foi muito bom, Malcolm, mas você realmente não disse o que os Galliards fazem. Sim, nós contamos histórias. Sim, nós inspiramos os povos. Mas tem um monte de coisas além disso.”

As Últimas Canções

“Eu não vou debater sua história — não é como se fosse algo maior que uma fábula, pelo menos para propósitos práticos.” Malcolm arrepiou-se enfurecido, mas Samir continuou. “Mas pense por um minuto sobre como é ser um Galliard agora. O mundo está acabando, a Wyrn está abrindo sua mandíbula para engolir Gaia. Nós temos os humanos destruindo tudo o que podem tocar, incluindo uns aos outros. Eles estão mandando uns aos outros pros ares, baseando-se na estupidez. E aqui está a Nação Garou com vários polegares apoiando isso —”

“Acho que estamos divagando um pouco, Samir,” Lucy disse serenamente.

Samir balançou a cabeça negativamente. “Certo, desculpe. O que quero dizer é, se tem algo com o qual nosso augúrio sofre, é com o fato de que nossa função é malditamente vaga. Realmente, nós temos um monte de chapéus diferentes para vestir, dependendo de onde estamos. Matilha, seita, tribo, Nação Garou como um todo e por aí vai.”

O Galliard na Seita

“Com isso em mente eu creio que a seita é um bom lugar para começar. O que os Galliard ensinaram quando eles foram trazidos para nossa sociedade? Claro, isso depende da seita em questão, mas vamos pensar sobre o que eles vêem.

“Galliards podem preencher qualquer posição na seita, porém você irá nos encontrar mais frequentemente

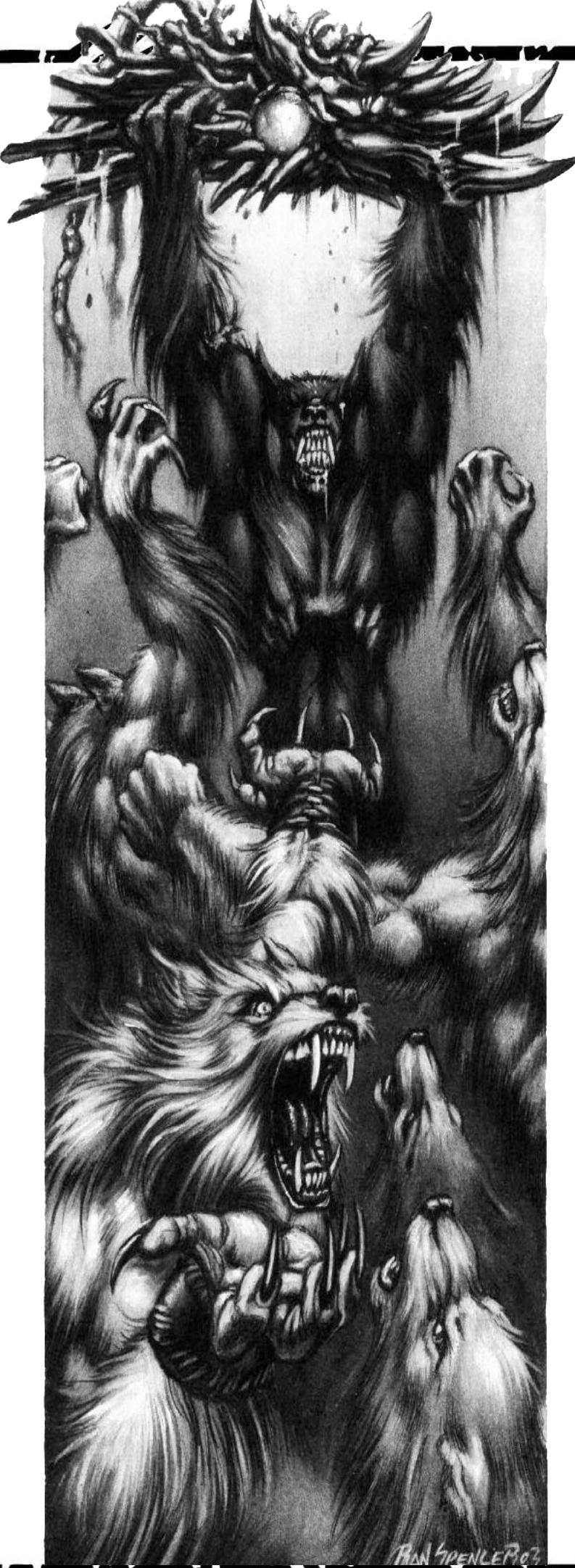
em algumas funções do que em outras. Sentinelas, por exemplo, geralmente são Ahroun, não Galliards. As duas posições que costumamos assumir são de Mestre do Uivo e Menestrel.

Lucy deu uma espiada nos dois e não disse nada, mas certamente sentiu a tensão no ar.

“Já o Mestre do Uivo é fácil,” continuou Samir, tentando simular que não sentiu a súbita pressão no ar. “Galliards aprendem Dons associados à uivos e comunicação, e nós aprendemos como transformar esses uivos em canção. E assim, é claro, estamos nos preparando para ser aqueles que iniciam as assembléias. Eu já encontrei Mestres do Uivo de outros augúrios, mas não muitos. Isso faz sentido — nós somos os lobisomens que podem invocar os Garou de todas as partes da seita, e os que podem realmente inspirá-los com o espírito da assembléia.”

“Agora um Menestrel é uma outra história. Claro, nós contamos bem as histórias —”

“Ser um Galliard é bem mais do que ‘contar histórias’, cara.” Samir levantou os olhos para Malcolm, irritado com a interrupção. Malcolm espanou um pouco da poeira sobre



seus ombros e continuou indiferente. “Não é apenas contar histórias. Você sabe disso. É garantir que o ouvinte está aprendendo a lição correta, que vai além da história. E isso é metade do trabalho de um Menestrel. Vou te dar um bom exemplo.

“Eu estava visitando um caern muito especial no Grande Norte Branco não muito tempo atrás. Tive o prazer de ouvir a história contada por um Menestrel dos Garras Vermelhas, embora chamar isso de ‘história’ é desvalorizar realmente suas habilidades. Parte uivo, parte mímica —”

“Sim, eu já vi um lupino contar histórias, Malcolm.”

Entre não argumentar e perder sua vez de falar, Malcolm balançou sua mão para Samir e continuou. “De qualquer forma, o assunto era sobre um dos princípios da Litanía.

Especificamente, era sobre um lobisomem que caiu por comer carne humana.” Malcolm parecia saborear o olhar na face de Lucy. “Eu sei, grande violação... para nós. Se qualquer um de nós três contássemos essa história, não haveria debate que apoiaria nossas opiniões. Porém, da forma que ele contou isso, você realmente sentiria fome mais tarde. Isso

foi incrível. A forma que ele contou a história — sua linguagem corporal e os odores que ele expeliu — simplesmente atuou como escolhas de palavras e inflexão para um contador de história verbal como você e eu. O propósito integral de contar histórias é extrair uma resposta do ouvinte, e um bom Galliard, não interessa o método que ele — ou ela — use, pode obter a resposta que ele quer.”

Samir chacoalhou desaprovando. “Papo-Furado.” Lucy olhou de relance para ele, mas não o impediu de falar. “Que besteira, Malcolm. A intenção de contar histórias é passar adiante uma lição, um pouco de notícias, que seja. Apenas extrair uma resposta — merda, isso é o que os filmes americanos fazem. Eles sacodem cada músculo cardíaco que você tem. Isso não é contar histórias, é manipular. Um Galliard tem um dever sagrado com a Nação Garou, e essa responsabilidade é manter a sabedoria e as tradições *vivas* apresentando-as em um formato que até mesmo jovens aprendizes possam entender. E isso significa que não interessa como você enfeita uma história, tem de haver honestidade nisso, senão isso seria apenas um jeito de deixar as pessoas animadas.”

Malcolm bufou de maneira irrisória. “Sim, e o que é o trabalho dos Menestréis, então? Na última assembléia onde estive presente, o Menestrel foi para o palco antes do Festim. É nosso — desculpe, *meu* — trabalho preparar a reunião para o que vem depois, e isso significa arrancá-los de qualquer depressão que o Quebra do Osso possa colocá-los. Vamos encarar isso, essa divisão da assembléia geralmente não é a mais animada, hoje em dia. Mas relacionamos isso ao totem do caern colocar tudo o que temos no Festim. E isso significa que o Menestrel precisa conquistar pessoas na assembléia. Se isso envolve uma pequena puxadinha nas cordas do coração, tô dentro.”

“Então o que você está dizendo, que a função de um Galliard dentro de uma seita é a de um publicitário pessoal?”

“Claro. Na mesma medida, ou mais, já que esse cargo é ser professor e cronista.”

Lucy limpou sua garganta. “Mais alguma coisa?” Ambos os Galliards pensaram por um momento, e então Malcolm falou.

“Sim, eu tenho mais uma coisa. Talvez isso seja apenas nas seitas que freqüentei ultimamente, mas parece que o Vigia do Portão tende a ser um Galliard, não é?” Samir positiva com o semblante. “Eu estive pensando o porque disso. E faz sentido para o Sentinela e o Inimigo da Wyrn serem Ahroun, mas por que os Porteiros não são Philodox ou Theurge, devido às suas funções, ao invés de Galliard? Meu palpite é que nós simplesmente fomos parar nesse cargo porque é o mais social das maiores posições da seita.”

Samir laminou os olhos. “Eu acho que isso é coincidência. Galliards de posto mais alto aprenderam os segredos das pontes da lua. Creio que isso acontece porque Galliards assumem o cargo muitas vezes, o

bastante para ser notável, mas não acredito que isso seja um tipo de tendência.”

Malcolm deu com os ombros. “Como eu disse, eu estive visitando diversos tipos específicos de seitas nos últimos anos recentes, então eu vou admitir que não posso confirmar isso perfeitamente. Mas realmente, sempre que eu for suplicar uma posição na seita, seria como Porteiro. Porém existe mais nesse trabalho do que parece. Você tem que lidar com... vamos ver,” ele cutucou a pele ao redor de seus dedos. “O totem do caern, os lunas nas pontes da lua, visitar Garous, abandonar Garous, e você tem que escolher mensageiros. Isso refere-se à parte de liderança orientada de nossos augúrios, porque Porteiros de certa forma têm que cuidar dos outros. Eles têm que ser os primeiros à cumprimentar novos convidados um monte de vezes, e isso dá à eles o fornecimento, em primeira-mão, de notícias e boas fofocas.” Ele dá com os ombros. “Eu não sei, faz sentido para mim.” Ele deu um gole em sua garrafa d’água, e Samir aproveitou a oportunidade para falar novamente.

“Claro, Galliards crescem ao exercer alguns dos vários rituais importantes para a seita. Naturalmente, qualquer um pode *aprender* qualquer ritual dado, mas alguns rituais caem naturalmente sob nosso ramo. Provavelmente o mais importante é —”

“A Cerimônia pelos Falecidos.” Malcolm rebaixa seus olhos conforme ele diz isso. Samir não percebe.

“Não, na verdade, eu iria falar do Ritual de Conquista. Não me leve à mal — a Cerimônia pelos Falecidos certamente é importante. Mas me parece que a responsabilidade pelos mortos poderia ser facilmente suprida por um Theurge, enquanto o dever de ajudar jovens Garous com seus caminhos é melhor feito por alguém que possa fazê-los sentirem-se orgulhosos de seus feitos e ajudá-los à lembrar quais lições eles aprenderam.” Lucy indicou com a cabeça, e olhou para Malcolm procurando alguma contestação. Ele tinha uma pronta.

“Você poderia facilmente dizer o contrário, porém. Por que não ter um companheiro da matilha do rapaz executando o Ritual de Conquista, ou pelo menos um companheiro de tribo? Um Philodox, por exemplo, pode representar o dono dos feitos mais fielmente do que um Galliard. Mas eu entendo o que quer dizer. A coisa sobre a Cerimônia pelos Falecidos, porém... como colocar isso.” Malcolm cerrou seus lábios e deslizou sua mão sobre uma faixa de couro ao redor de seu punho esquerdo.

“Certo, vamos tentar isso. Funerais entre os humanos não são realmente para os falecidos. Eles são para ajudar os vivos à *lidarem* com o fato da morte, e então tem um monte de conversas sobre encomendar a alma da pessoa para Deus, bla bla bla. Honestamente, creio que é por isso que funerais humanos tem perdido muitos de seus aspectos celebrativos. Ah, você vai ver isso às vezes — estive em velórios irlandeses — mas cada funeral humano em que estive dá para sentir como se algo fosse perdido, algo que todo mundo quer dizer, mas não podem simplesmente se meter. Eles deviam saber

disso, suponho, mas como pessoas cresceram distantes das antigas tradições, seus ritos funerários definham em outro simples exemplo para a fé vazia deles, simplesmente outro modo de arrumar uma desculpa para suas mortes parecidas.”

“Nossos rituais têm algo da expressão “Voltar para Gaia”, mas geralmente é celebrar a vida do falecido e/ou invocar castigos conforme necessário. É mais sobre o lobisomem que acabou de morrer, e colocar tudo à limpo com ele para que ele, em contrapartida, possa retornar para guiar seus descendentes. E supondo que até as tribos mais “primitivas” olham para isso desse jeito, creio que é dessa forma, e sempre foi assim. Você fala sobre ter certeza que as histórias possuem uma lição — o que é melhor para certificar-se que as lições sobreviverão do que assegurar que o venerável falecido tem algum lugar para ir?”

“E, sim, talvez um Theurge possa cuidar do lado espiritual das coisas. Mas se houve sempre uma hora para agir como um publicitário, querido, é durante uma Cerimônia.” Malcolm sorriu, mas o olhar atrás de seus olhos era melancólico. Ele obviamente já executou uma ou duas Cerimônias pelos Falecidos. “Enquanto o falecido não era corrompido e não trouxera vergonha para sua seita e sua tribo, um bom Galliard pode *sempre* encontrar algo bom para dizer. A Cerimônia não é um momento de brutal honestidade. É o momento de enviar alguém para a grande vida pós-morte,” ele pausou e olhou para Samir, “ou o grande desconhecido, em alguns casos, assegurando-os que *eles serviram* à Gaia. Nenhum elogio humano já chegou perto disso, porque eles não possuem a mesma garantia que temos. E isso é, em grande parte, o porquê não somos simples ‘repórteres’ ou ‘contadores de histórias’ — mesmo que nossas supostas tradições orais sejam mais história que mitologia.”

Samir soltou um silencioso “hmmph” mas não interrompeu.

“Acho que é importante mencionar, também,” continuou Malcolm, “que Cliath Galliards e Galliards de posto mais alto possuem funções diferentes.” Samir ergueu uma sobrancelha, mas sua face não revelava se ele concordava ou não. Malcolm continuou. “Galliards anciões começaram a captar uma verdade muito essencial sobre contar histórias, verdades que ninguém que estudou folclore já soube — isso tudo já havia terminado antes.”

Samir berrou. “Grande Gaia, é o bastante para esse velho pangaré. Sem histórias originais? É o que você tá me dizendo?”

“Não exatamente. Digo apenas que os caras de posto elevado do nosso augúrio já ouviram todos os contos antigos de suas tribos, suas seitas, e provavelmente da maioria da Nação Garou. Isso lhe dá duas possibilidades, desde que você não esteja mais com uma matilha. Um dos dois: conquistar uma posição na seita, e nós já mencionamos que ser o Porteiro é uma escolha popular, seja lá qual for o motivo, ou viajar o mundo e saciar o vazio de seu repertório.”

A conversa parou por vários, e desconfortáveis, segundos. Cada um dos rivais cruzaram olhares, aparentemente esperando o outro para criticar com algum comentário sobre a volta ao mundo. De maneira surpreendente, nenhum dos dois o fez. Samir, no entanto, falou antes que Malcolm pudesse continuar.

“Bom, em resposta à sua teoria de “ver tudo”, por que então nós viajamos pelo mundo? Se você ouviu todas as histórias possíveis, por que ir atrás de novas — especialmente nos caerns em que você visita? Você pensa que os Garras vão lhe dizer algo que já não tenha ouvido?”

Malcolm rosnou, e seus braços nus ondularam conforme seus músculos contorceram-se. Lucy colocou uma mão em seu ombro, balançou sua cabeça e respirou fundo. “Touché.”

Samir sorriu convencido, mas não espremeu o caso das andanças de Malcolm. “Creio que ocorre exatamente o contrário do que você sugeriu quando os Galliard envelhecem. Acho que em cada uma das fábulas existe uma experiência real, uma que pode simplesmente mudar o curso das águas de uma guerra. E às vezes o jeito de se aprender a verdade é procurando e ouvindo as histórias de primeira-mão se possível. E se isso significa que você deve aprender histórias de um velho lobisomem grisalho que não deixou sua seita, ou lar, em uma década, então você terá que viajar até aquela seita. De qualquer forma, você está alimentando um entusiasmo para aprender histórias que começam... antes da Primeira Mudança, suponho.”

Malcolm meneou a cabeça negativamente. “Eu não sei sobre isso. Vários Galliard que encontrei apenas iniciaram-se na arte de contar histórias após entrar em uma matilha.”

O Galliard na Matilha

“Você nunca fez parte de uma matilha, fez Samir?” O Peregrino Silencioso pensou em considerar a pergunta como uma ofensa, mas o tom de Malcolm não implicava malícia ou jocosidade.

“Não, eu cogitei isso uma vez, e tudo desabou de maneira explosiva.”

Malcolm balançou a cabeça. “Eu estive em uma matilha por um tempo. Alguns anos, na verdade. Mas o que *você* pensa que deveria ser a função de um Galliard em uma matilha?”

Isso era uma aposta, e todos os Garou presentes sabiam disso. Malcolm estava deixando Samir falar primeiro, medindo sua habilidade para ter vantagens quando fosse sua vez de responder. Samir não se mostrou nervoso, entretanto. “Bem, nós falamos algo sobre ‘relatores’ mais cedo. Francamente, eu acho que é uma boa analogia. O Galliard é um repórter investigativo por natureza, ou, deveria ser pelo menos. Eles lembram aos membros da matilha os acontecimentos e isso significa que enquanto os Ahroun acordam as matilhas de manhã para treinar e praticar táticas, o Galliard é um observador, e procura ter certeza que eles estão fazendo o

que deveria estar sendo feito. Os Galliard não são freqüentemente alfas, mas nós somos betas naturais.”

“Os Ahroun podem ser mais hábeis em fazer os outros Garou da matilha beijarem o chão, mas os Galliard têm outro tipo de autoridade. Uma vez que é o Dançarino da Lua quem conta as histórias dos feitos das matilhas, seja em uma assembléia ou para o Menestrel, um Galliard de uma matilha determina como a matilha inteira é vista pela seita. Isso pode fazer uma grande diferença em termos de renome, que pode incitar ou impedir um lobisomem que deseja um desafio por um posto mais alto, ou que quer aprender um novo Dom.”

Samir deu um olhar atravessado a Malcolm antes de continuar. “Claro, não é correto pensar que um Galliard deveria usar dessa vantagem para manipular ou coagir os membros de sua matilha. Esse tipo de coisa é definitivamente desonrado, e eu tenho ouvido histórias de Galliards se submetendo à Voz do Chacal por esse tipo de merda.” Malcolm deu um riso forçado, mas não interrompeu. “Assim como um Philodox é um bom representante de uma tribo ou matilha em tempos de paz, estaremos melhor com um Galliard em tempos de guerra. Nós temos algumas ‘habilidades com pessoas’, por mais incômodo que o termo possa soar, e nós podemos usá-las para resolver um mal entendido, ou iniciar uma guerra completa.”

“Aqui está um exemplo desse tipo de habilidade. Eu estava andando com uma matilha na Irlanda por um tempo — basicamente, eu precisei de um favor da Coruja uma vez, e o acordo seria que eu me uniria a essa matilha por um mês ou dois. De qualquer modo, a Galliard deles era uma cadela ordinária. Ela era uma Roedora de Ossos e ela podia sair sem dar explicações e socar praticamente qualquer um.”

“Bem, essa matilha estava tendo problemas com uma incômoda matilha de Dançarinos fugitiva. Então, a Galliard procurou pela cidade por um tempo, encontrando os Dançarinos e se apresentando a eles. Não me perguntem como ela fez isso sem ser despedaçada. Ela era realmente sutil, mas basicamente ela deixou escapar que sua matilha estava próxima de dançar a Espiral. Ela esteve com eles por um tempo — rumores dizem que ela até mesmo participou de um de seus rituais, mas isso não foi confirmado — e então finalmente ela disse estar preparada para trair sua matilha.”

“Claro, ela levou os Dançarinos para uma armadilha. E eles compraram a idéia, tudo porque ela gastou tempo comunicando-se com os bastardos, aprendendo seus nomes e suas personalidades — em resumo, ela ganhou a confiança deles”. Ele parou para dar um gole em sua bebida. “Ela tinha a essência de Galliard do ciclo minguate. Se ela fosse do ciclo crescente, teria ela conseguido convencer um dos Dançarinos a se arrepender?”

“Hmm, certo”, resmungou Malcolm.

“De qualquer modo, além de observar todos os fatos, e guardar os feitos dos membros de sua matilha, e ocasionalmente elevar emoções ao ápice, um Galliard

também é uma espécie de animador de torcidas.”

Malcolm suspirou “Rá, rá, Gaia. Você está certo, no entanto. Uma boa parte do trabalho de todos os Dançarinos da Lua é ter certeza que sua matilha não está caindo em desespero. Vamos assumir; todos nós vemos merdas que nos faz querer desistir. Mas um Galliard tem uma grande vantagem — nós podemos ver isso como fatos de uma história.”

Samir virou os olhos. “Ora, *isso* foi profundo.”

“Apenas me ouça, certo? Os Meia Lua são o único outro augúrio com a nossa apreciação por histórias, mas eles só pegam os fatos apresentados, em sua maior parte. Então vamos pegar, por exemplo, uma matilha que viu um rio entulhado quase morto para a poluição. O Reino está ruim, a Umbra, pior ainda, e todas as matilhas realmente se sentem como se estivessem no inferno, por que o quê eles podem realmente fazer?”

“O Ahroun pode ver Malditos que precisam ser mortos. O Philodox sabe bem que a Litanía ordena que a matilha purifique o lugar. O Theurge provavelmente está quase aos prantos com o dano causado aos espíritos locais, e o Ragabash... quem sabe? Mas o Galliard vê esse rio lamacento e relembram uma história sobre algo similar ocorrido no passado — até mesmo um passado muito recente — e de uma tática, o que pode ser muito útil. Ou, no mínimo, ele pode contar uma história que levantará os espíritos da matilha de sua depressão, fazendo-os agir de novo. O Ahroun e o Philodox podem vir a ser o estrategista e o juiz, respectivamente, usando as histórias dos Galliards como ponto de partida —”

“Espere, então nós somos a porcaria dos caras das *idéias*?” Samir agitou sua mão no ar como se tentasse espalhar fumaça. “Oh, por Deus, não. Nós podemos ser hábeis em contar algumas histórias ou levantar alguns espíritos, e isso é magnífico, mas cada situação é diferente. Aprender histórias é importante, mas nós estamos criando novos contos todos os dias. Recai sobre nós nos assegurar que as lendas de amanhã sejam contadas e recontadas, assim os Garou do mundo saberão que alguns guerreiros de Gaia estão por aí, fazendo seus deveres. Se você continua contando histórias sobre um passado distante, e os lobisomens jovens perderão contato, assim como acontece com adolescentes humanos quando perguntados se acreditam na Bíblia ou no Corão ou em algum outro antigo — e totalmente inacessível — texto.”

Malcolm se levantou e mexeu suas mãos em sinal de frustração. “Então nós somos supostamente os idiotas do milênio e devíamos aprender coisas que só a última geração pode entender? Não mesmo. Eu penso que nós somos professores antes de intérpretes.”

“Isso soma contra sua reputação e as coisas que tinha dito agora mesmo,” observou Lucy.

“Minha reputação nada tem a ver com a minha apresentação de lendas ou histórias de outros Garou, muito obrigado,” disse Malcolm, um pouco mais direto do que político. “E eu não disse nada muito diferente que indicasse que eu sou a favor de alterarmos o conteúdo de

nossas heranças para se adequar às atenções menos competentes de hoje. Em casos de expedição política, isso pode ser muito sensato ao tratar assunto um pouco —”

“Jesus, você está ouvindo o que diz, Malcolm?” Samir também se levantou em repulsa. “Você está dizendo que não é aceitável situar uma história em um contexto mais moderno, para que um ouvinte moderno possa entender sem uma hora de explicações, mas é aceitável mentir sobre o conteúdo de uma história correta para manipular o ouvinte? Você deveria trabalhar em Hollywood.”

Ambos Galliards ficaram quietos por um momento. Lucy viu que eles se olhavam firmemente e que ambos mostravam seus dentes. Ela se levantou e empurrou os dois, jogando-os em seus assentos. “Isto não é esse tipo de desafio, rapazes. Se segurem antes que eu declare um empate.”

Samir e Malcolm resmungaram desculpas para Lucy e tomaram seus assentos novamente. Lucy continuou. “Certo, eu acho que já falamos muito sobre as funções de um Galliard na matilha. Qual o próximo? A tribo?”

Os Galliards nas Tribos

“Tópico muito ardiloso,” começou Samir. “Cada tribo tem uma cultura muito especial e específica e as histórias são contadas de diferentes modos em cada uma delas. É melhor eu começar com as que melhor conheço, como a minha própria tribo.”

“Os Peregrinos Silenciosos, claro, freqüentemente trocam histórias e notícias por abrigo e comida. Outras tribos também têm os ‘contadores de histórias peregrinos’, ocasionalmente, mas claro que nós somos melhores nisso — pois temos mais prática. É muito comum que as notícias que levamos sejam ruins, e as histórias sejam mais de alerta do que de diversão, que é provavelmente o motivo pelo qual eu goste de contar histórias que são verdadeiras e acessíveis. Se uma história tem apenas o objetivo da diversão, o Peregrino irá contá-la como ouviu. Se ela é um alerta, ele sacrificará a poesia pela utilidade — às vezes”. Samir fez uma pausa “Agora, as outras tribos...”

“Não vai mencionar o *Pakiv Swatura*, Samir?” Malcolm deu a seu rival um insolente sorriso forçado. Notando o olhar questionador de Lucy, ele disse, “Absolutamente lindo. Essa é uma forma de narração através da dança. Você precisa ter uma apreciação legítima da arte para entender qualquer história contada dessa maneira, mas ver os dançarinos girando em torno de si mesmos no ar já é impressionante por si só”. Ele olhou Samir de relance, que estava visivelmente surpreso. “Oh, você está chocado por eu saber alguma porcaria?”

“Na verdade, sim. De qualquer modo, isso é a minha tribo. Eu passei um bom tempo em seitas urbanas, e, portanto encontrei alguns Galliards das duas tribos urbanas. Vocês podem pensar que eles têm gostos similares, mas a verdade é que seus contadores de



histórias não poderiam ser mais diferentes”.

“Os Andarilhos do Asfalto usam meios de multimídia mais que qualquer outra tribo, é claro. Seus Galliards estão mais provavelmente para designers e animadores gráficos que para convencionais contadores de histórias, ou no mínimo eles têm mais facilidade em utilizar mais tecnologia que os demais contadores de histórias. Do mesmo modo, eles também carregam um pouco do fardo de disseminar as informações para a tribo, o que significa que muitos Galliards dos Andarilhos do Asfalto são proficientes com equipamento de vigilância — microfones ocultos, grampos de telefones, micro câmeras e esse tipo de coisas. Além disso, eles incorporam espíritos tecnológicos em suas apresentações, e no final de tudo isso, sentimos que estamos em algo entre um seminário e uma assembléia ritual. Isto é assustador de vez em quando, mas é muito belo e original também.

“Os Roedores de Ossos, por outro lado, utilizam o abatido e o imundo quando contam histórias. Eles têm toda uma performance de rua só deles. Seus Galliards gostam de contar histórias em lixões, e eles andam enquanto falam, puxam pessoas para a audiência para ilustrar pontos, e moldam suas histórias para a sua cidade natal, mesmo que ela tenha ocorrido a milhares de anos atrás.” Samir parou para saborear o olhar de desaprovação de Malcolm, “Eu adoro isso. Para mim, isso é exatamente como os contadores de histórias deveriam ser. Lembra-se do que eu disse mais cedo sobre como os modernos Galliards mudariam o mundo fazendo novas lendas? Os Roedores de Ossos incorporaram essa idéia. Seus Galliards estão bem ligados, e não apenas com humanos. Vocês se surpreenderiam com as coisas que um cão vagabundo pode ver.”

“Eu não estive em muitos caerns urbanos recentemente, portanto eu aceito suas palavras sobre essas duas tribos,” disse Malcolm. “Mas nas florestas, o foco está no passado, nas mais tradicionais histórias e nos métodos de narração delas. Faz sentido — não há esse tanto de TV ou de filmes para eles tomarem como base.”

“Portanto, vamos a exemplo mais extremo disso, os Garras Vermelhas. Vocês pensam que eles apenas uivam realmente alto, certo? Se esquecem que eles têm mentes como armadilhas de aço, com o perdão da expressão. Eles lembram de tudo, apenas para ter certeza que pegaram todos os detalhes da história. Além disso, eles contam histórias que têm sido passadas a séculos ou mais, mantendo-as inalteradas, pois os Garras não avaliam o tempo do mesmo modo que nós. Na verdade, existe uma seita de Garras na Polônia —”

“Malcolm, concentre-se.” Lucy esticou as costas.

“Certo, me desculpe. De qualquer modo, Galliards Garras não apenas contam histórias, eles são encarregados de assegurar que suas facetas sejam corretamente enfatizadas.”

“Isso é algo que todos os Galliards deveriam fazer” observou Samir.

“Sim, é, mas nem sempre isso acontece desse modo.

Já estive em uma assembléia dos Presas de Prata? As histórias que esses caras contam, meu Deus. Se der ouvidos a eles, os Presas são completamente inocentes, e são totalmente capazes de salvar o mundo com um pequeno esforço, assim que as estrelas se alinharem. Os Galliards dos Presas de Prata falam sobre as lendas Presas de Prata de um dia, ensinam sobre os heróis Presas de Prata e os reis Presas de Prata, e alimentam o orgulho dos Presas de Prata...” Ele balançou a cabeça “não há dúvidas de que eles são obtusos em suas histórias.” Samir resmungou desconfortavelmente e levantou-se. “O quê?”

“Nada. Eu já conheci um Galliard Presa de Prata, e eu odeio dizer isso, mas ele é exatamente como você descreveu. Mas eu devo dizer que ele era um cara velho — um Ancião, na verdade — e já não estava muito bem quando eu conversei com ele. Ele me contou algumas antigas lendas, e eles realmente possuem esse tipo de sentimento de conto de fadas russo; muito amargo, ainda que heróico.”

“Você descobrirá que não muda muito de Presa para Presa. Até mesmo seus Galliards lupinos são dessa forma. Eu acho que eles os sobrecarregam. Talvez seja o mesmo problema com os Fianna —”

“Espere aí, chefe.” Samir levantou a mão. “Os Galliards dos Fianna são as medidas pelas quais todos nós deveríamos ser julgados. Você acha que eu sou um merda? Já viu os Fianna indo para a batalha? Seus Galliards lideram o caminho com tambores de guerra, flautas, uivos de batalha e qualquer outra coisa que eles possam colocar suas mãos para assustar seus inimigos. E ao final de tudo, eles podem contar a história com tanto ardor e paixão que faz você se sentir como se estivesse lá. Eu peregrinei com uma Fianna Galliard por um tempo, ao sul daqui, logo após eu ter voltado aos Estados Unidos, e perguntei a ela o que havia acontecido. Ela me contou sobre como ela havia visto o caern cair, e você sabe, depois que ela acabou, nós dirigimos duas horas até a cidade para caçar vampiros, pois eu estava elétrico demais para dormir. Você nunca ouvirá um Galliard Fianna dizer ‘você tinha que estar lá’.”

“Realmente, apesar dos Fianna fazerem propaganda de seus Galliards, eu tenho que dizer que os Crias de Fenris possuem um bom tino no aspecto psicológico de contar histórias, também. Seja para assustar seus inimigos ou colocar todo mundo disposto para a batalha, os Skalds dos Crias fazem seu trabalho. Suas histórias são interativas, parecida com a dos Roedores de Ossos; eles te tirarão de seu assento e o usarão como um boneco nas cenas de batalha. Se você tiver sorte, eles ficarão em suas formas Hominídeas enquanto fazem isso. Algumas vezes eles sofrem do mesmo problema que os Presas de Prata — tudo tem que ser sobre os Crias e seus gloriosos guerreiros e seus nobres auto-sacrifício — mas, a maioria de suas histórias *são* sobre guerra e seus padrões para guerreiros são bem altos.”

“O quê, e os nossos não?” Malcom franziu suas sobrancelhas petulantemente. “Os Senhores das Sombras nem sempre estão se escondendo na noite, planejando o

assassinato dos Presas de Prata, sabe. Nossos Galliards conhecem muitos segredos sombrios de **todo mundo**, e isso requer que nós sejamos bons em parábolas, implicações e, sim, mentiras. Ensinar nossos lupinos como contar uma história sem dar nomes é um grande desafio, mas uma vez que nossos melhores histórias são melhores deixados como mentiras, é necessário. Você quer saber sobre usar conhecimentos e histórias para assustar o inimigo? O melhor tipo de história é o tipo que termina com um grande ‘foda-se’, ou no mínimo um final surpreendente. Nós usamos as histórias para deixar as pessoas confortáveis, fazê-las beber, fazê-las rir — e então, as apunhalamos.” Samir olhou para sua bebida de maneira estranha. Malcom riu em voz alta. “Ah, dá um tempo. Nós reservamos esse tratamento para nossos inimigos, ou no mínimo para nossos piores rivais.”

“Isso não me faz sentir melhor.”

Malcom sorriu. “Não era a intenção.” Ele se inclinou sobre a mesa e sorriu. “Ei,” ele disse baixinho, “já ouviu um Galliard dos Dançarinos da Espiral Negra contar uma história?” Samir ergueu sua cabeça com cuidado. “Eu já. Você quer falar sobre coisas assustadoras? Foi como estar em uma cabana renascida no sétimo círculo do Inferno. Todos estavam gritando, babando e uivando, enquanto essa cadela maluca estava rolando pelo chão e gritando suas profecias e meias frases, mudando de formas. Foi intenso. Não era uma grande história, mas foi intenso. Eu não faço idéia de qual era o assunto em questão da tal ‘história’, mas cara, depois que tudo acabou, todos estavam prontos para ir. Foi quando eu parti para regiões mais amistosas.”

Malcom notou a aparência no rosto dos dois lobisomens e limpou sua garganta. “Enfim, falando de histórias incompreensíveis, eu tive a sorte — eu acho — de observar a performance de um Portador da Luz Interior Galliard uma vez. Já viu um Noh, um drama japonês? É cheio de arquétipos, e muito difícil de se seguir se você não for japonês e não tiver estudado teatro. As histórias dos Portadores da Luz são um pouco assim. Os personagens são reconhecidos em algum nível, quase instintivamente, mas a apresentação é bem formal. Eles não possuem a mesma quantidade de paixão que a maioria dos Garou tem, mas ainda assim eles são muito **intensos**, se é que isso faz algum sentido. Suas histórias não vão te animar a sair chutando traseiros, mas certamente vão te fazer pensar.”

“Os Galliards Filhos de Gaia são assim também, eu acho,” murmurou Samir, olhando a seu redor para se assegurar que o Vigia do Portão não estivesse ouvindo. “Não é que eles não sejam passionais, mas, maldição, eles parecem não entender que nós somos guerreiros e que sangue e entranhas estão de acordo. Nem tudo tem que ter um final feliz. Na verdade, provavelmente não terá. Eu acho que seus Dançarinos da Lua se alimentam das desilusões gerais da tribo sobre vencer a Guerra através da não-violência. Eu admito que tenho preconceito quanto a isso — muito tempo no Oriente Médio, eu acho.”

“Não, eu concordo com você. Mas pode ser culpa do muito tempo que passei com os Garras,” riu Malcom. “Bem, por outro lado, as tribos nativas possuem tanto paixão quanto sangue em boas medidas.” Ele sorriu e olhou além de Samir, para as marcas no antigo carvalho, glifos que ele sabia ser de origem Uktena. “É engraçado, de verdade. Com os Uktena, você terá histórias de horror psicológico ou sobrenatural. Muitos de seus antigos contos envolvem espíritos inquietos e como os aprisionar. Os rumores são de que seus Galliards são ensinados a como passar informação em alegorias e ainda assim contar uma história interessante. Eu não sei se isso é verdade em todos os casos, mas eu percebi que as histórias dos Uktena que já ouvi parecem ser um pouco inofensivas **demais**. Como se sempre existisse uma piada que eu não entendi. Claro, a outra coisa sobre os Uktena é que eles irão absorver qualquer conceito cultural, então você pode ver qualquer coisa para compartilhar histórias em uma assembléia dos Uktena, de pinturas na areia até danças interpretativas.”

Agora, a outra Tribo Pura sobrevivente, os Wendigo, apesar de... uau! Suas histórias são sangrentas e brutais, mas elas ainda retém um ambiente ‘Não-Deveria-Ser-Assim’ místico. Eles colocam muita ênfase na manutenção das antigas tradições através de histórias, e dizem que nessas histórias estão as chaves para derrotar nossos piores inimigos — Sanguessugas, Malditos, até mesmo Dançarinos. Eu não sei como eles saberiam isso, uma vez que nós, europeus, trouxemos muitos desses problemas conosco quando atravessamos o oceano, mas, ‘as luzes do norte não viram nada de estranho’, certo?

Lucy sorriu. “Agora eu vou ficar com esse poema correndo solto na minha cabeça por toda a noite.”

Malcom sorriu forçosamente para ela. “Desculpe. De qualquer forma, os Galliards Wendigo possuem métodos bem específicos de contar histórias. Geralmente, é algo em grupo — os guerreiros mais corajosos ou mais honrados levantam-se e assumem o papel dos vencedores da história, enquanto os membros da seita mais novos ou desafortunados fingem que perdem.”

“É, eu já vi esse tipo de coisa. Na verdade, os Uktena fazem isso também, e eu já vi os Filhos fazerem algo parecido. Disseminação de tradições.” Samir deu de ombros. “Provavelmente é algo bom. Quem nós esquecemos? Oh, certo, as Fúrias Negras.” Ele bateu seus dedos na mesa. “Por um lado, elas cantam lindo contos. Tocam flautas, liras e por aí vai; e cantam canções que são assustadoras. Algumas são divertidas, mas a maioria é comovente. Mas eu ouvi histórias do que as Fúrias **realmente** fazem quando contam histórias, a verdadeira selvageria, coisas das Bacantes. Mulheres loucas nas matas, que invocam os céus e trazem espíritos para ilustrar suas sagas. Nunca vi, e não ouvi de uma fonte confiável, então eu não sei. E nenhum homem em sã consciência já chegou **perto** de uma seita das Fúrias sem ser convidado, então provavelmente eu não vou descobrir a verdade.”

Malcom assentiu. “É, eu não acho que eu poderia

passar por uma fêmea, mesmo que eu possa me passar por lupino algumas vezes.” Nenhum dos homens percebeu o sorriso de Lucy.

Desenvolvimento do Galliard

O Sol já tinha começado a desaparecer por trás das árvores, e de algum lugar à distância, um uivo foi ouvido. Todos os três Garou aguçaram os ouvidos, tentando identificar o uivo, então eles balançaram a cabeça quando reconheceram que era um alfa chamando por sua matilha. “Esse deve ser Jesse Esfolador-de-Malditos. Um jovem Ahroun. Parece bastante competente”.

Samir gargalhou. “No entanto, ele precisa aprender a uivar.”

“Fácil para você dizer isso,” retorquiu Malcom. “Provavelmente ele estava ocupado aprendendo a lutar. Existe um Galliard na matilha de Jesse?”

Lucy pensou por um minuto. “Sim. Um jovem lupino chamado Sob-os-Pés.”

“Isto é uma boa imagem,” riu Malcom. “Aposto que ele passou por algo engraçado em seu Ritual de Passagem”.

Lucy bateu com uma mão na mesa. “Essa é uma boa pergunta, espertinhos. O que dizer sobre a juventude de um Galliard e seu Ritual de Passagem? Que tipo de coisas deve acontecer para que eles se tornem perfeitos Galliards, como vocês mesmos?” Malcolm deu-lhe um sorriso polido, mas Samir ficou carrancudo.

Galliards como Filhotes

“Eu não sei quem disse ser ‘perfeito’, mas irei responder essa questão. É claro que isso depende da raça para saber que tipo de juventude um Galliard teve, mesmo depois da Primeira Mudança”.

“Galliards hominídeos são normalmente o tipo de pessoas que lembram das coisas. Citações de filmes, letras de músicas, o que as pessoas disseram e por quê. Eles tendem a ser confidentes — imediatamente até que a maldição assuma seu lugar. Muitas vezes, nós nos sentimos *aliviados* quando descobrimos que somos lobisomens, apenas porque é legal descobrir que não é por nossa culpa que nossos amigos tenham de repente começado a nos evitar. Uma vez que um Galliard hominídeo tenha começado seu treinamento como um Garou, nós tendemos a cavar muito profundamente nas mais exóticas lendas que conseguimos achar. Eu odeio admitir isso, mas como Malcolm disse, vir de uma cultura moderna que nos bombardeia com imaginação e informação a todo tempo, é fácil ficar esgotado. Mas sabendo — ou acreditando, pelo menos — que essas histórias realmente aconteceram torna tudo isso mais excitante. Um Galliard hominídeo pode manter seu tio acordado pela noite inteira perguntando ‘e depois o que aconteceu?’”

“Galliards lupino, por outro lado —”

“Dez pontos para você, Malcolm,” suspirou Lucy.

“Desculpe. Galliards selvagens também possuem grandes memórias antes da Mudança. Eles se lembram

onde as manadas vão para se proteger, onde as partes perigosas da floresta estão, que tempo do ano o riacho flui, e por aí vai. Justamente igual às matilhas de Garous, eles não são usualmente alfas, mas são grandes betas — não grandes estrategistas ou tiranos, mas são bons em manter os outros em linha, se isto faz algum sentido. Uma vez que os Dançarinos da Lua nascidos lobos mudam, eles tendem a aprender muito rapidamente. Existe alguma coisa sobre a inclinação natural de um Galliard para memória e contos que também ajudam a reconciliar o coração Garou com a mente humana —”

“Huh?”

“Desculpe. Explicação rápida: instinto animal e análise humana *normalmente* vão um contra o outro. Reconciliá-los é difícil para qualquer um de nós, mas especialmente para os lupinos, na minha opinião. Mas os Galliards parecem ter mais facilidade com isso, provavelmente porque a noção das histórias e o aprendizado do passado já é natural para eles”.

“E então, nós temos os impuros. Os Mulos têm uma grande vantagem, eu presumo — eles são parte da sociedade Garou desde o primeiro dia. Mesmo que eles sejam tratados como merda ou não, eles ouvem essas histórias por toda sua vida, então quando sua Primeira Mudança vem e, eles têm que participar, eles estão dois passos na frente dos Galliards das outras raças”. Ele parou para dar um gole de sua água, e depois levantou um dedo. “Acabou de ocorrer em mim que a maioria dos Galliards impuros que eu já vi incorporam um humor auto-depreciativo em suas histórias. Na maioria das vezes isto é centrado em qualquer de suas desvantagens particulares. Conheci um Galliard impuro uma vez que era cego. Ele podia perceber tudo a sua volta — seus outros sentidos eram assustadoramente aguçados — mas ele esbarrava nas pessoas ou colidia em árvores durante histórias como se isso fosse ser engraçado. Coisas como essa”. Ele olhou para Samir. “Você entende o que eu quero dizer?”

Samir consentiu. “É, eu já vi isso, também. Conheci uma impura no Egito de nome Exaltação-de-Gaia. Ela era alérgica a prata — quero dizer, realmente alérgica. Ela tremia se prata se aproximasse dela, seus olhos queimavam, coisas desse tipo. Ela usava isso para fazer graça de qualquer duração que viesse a sua seita carregando uma klaive ou balas de prata — do tipo como, ‘O que são vocês, loucos?’ Ela era a Vigia do Portão, pense sobre isso”.

“Um Vigia do Portão impuro?” Malcolm balançou a sua cabeça.

Lucy e Samir ambos se espantaram com ele. “E daí?” eles disseram em uníssono.

“Nada, eu acho. Tudo bem. De qualquer forma, então o que é típico de todos os jovens Galliards? Boa memória?”

“Certo,” disse Samir. “Respeito pela história, e interesse pelas mesmas, obviamente”.

“Linguagem,” disse Lucy. Os outros dois lobisomens se viraram para ela. “Desculpe, continuem”.

“Não, você esta certa,” disse Samir. “A maioria dos lupinos e impuros Galliards parecem aprender as linguagens humanas muito rapidamente, e eu raramente encontro um homínídeo que fale apenas uma língua. Quantas línguas você fala Malcolm?”

“Você primeiro”.

Samir pensou. “Quatro. Inglês, Espanhol, Árabe e Garou”.

Malcolm franziu o cenho. “Garou não conta, isso é instintivo. Todos nós podemos fazer isso”.

“Não igualmente bem”.

“Sim, certo, isso é verdade”. O Senhor das Sombras concordou. “E, não é para gabar, mas os Dançarinos da Lua pegam o jeito melhor. Provavelmente porque a maior parte das boas histórias são contadas em Garou, então nós temos de aprender as nuances para contá-las corretamente”.

Lucy pegou Malcolm pelo braço. “Quantas línguas, Malcolm?”

Malcolm ruborizou. “Duas, fluentemente. Inglês e Francês. Contudo, eu posso me virar em várias outras.”

O Ritual de Passagem

Samir gargalhou. “Acho que você não andou por aí o tanto que ouvi falar.”

Malcolm coçou sua têmpora com o dedo médio. “Bem, de qualquer forma, esses filhotes com boas memórias e perícias em línguas e um faro para novas notícias passam por muito treinamento. Nós não costumamos ensinar **como** se contar histórias, eu acho. Esse tipo de coisa é difícil de ensinar, e além disso, todo Dançarino da Lua tem seu próprio estilo. O meu não é parecido como era do meu tio. O que nós ensinamos é a importância de fazer isso, e as razões para essa importância variam”.

“E nós já as ouvimos,” interveio Lucy. “E o que falar sobre o Ritual de Passagem?” Ambos os Galliards começaram a falar de uma vez, e Lucy ergueu suas mãos. “Whoa! Samir?”

“Obrigado,” disse ele, sorrindo gentilmente. “Nossos Rituais de Passagem diferem por tribo, é claro, mas na maioria das vezes, eles envolvem em contar ou recontar uma história. Algumas vezes, nós temos que **achar** uma história; retirando-a de um espírito ou de outro Garou. Em outras circunstâncias, nós precisamos criar uma. Isto normalmente tem algo a ver com algo ensinado pelo mentor.”

“Sim, normalmente,” resmungou Malcolm. “A não ser que seu mentor seja um puto malicioso que nem o meu era. Meu Ritual de Passagem foi divertido. Ele me mandou para as florestas e depois usou um Dom para chamar uma criatura da Wyrn: eu sabia exatamente o que o uivo significava, então lá estava eu, no meio da noite numa floresta, esperando pela dita criatura da Wyrn pular em cima de mim”.

Samir criticou. “Que diabos fora o motivo para isso?”

“Isto tomou muito tempo para eu entender, mas eu penso que era um teste para minha coragem e minha

habilidade para me adaptar numa situação corrente. O que, quando você pensa sobre isso, é importante para qualquer Garou, mas **bastante** importante para um Dançarino da Lua. Nós não podemos nos permitir perder nossas cabeças não importa quão ruim estejam às coisas, porque nós somos aqueles que os outros Garou olham para buscar apoio e inspiração”. Ele baixou seus olhos. “Eu acho que fiz tudo certo, porque eu passei no Ritual e tudo mais, mas nesse dia eu questioneei a sabedoria do meu mentor quanto ao desafio. O que teria acontecido se ele tivesse chamado algo **realmente** horrível, algo que eu não pudesse ter dado conta?”

Lucy bateu no ombro de Malcolm. “Eu tenho certeza de que ele sabia o que estava fazendo”.

Malcolm olhou para cima e endureceu seu rosto novamente. “É, provavelmente. Mas como Samir disse, isso não é típico de nossas iniciações. Normalmente envolve um teste de astúcia, memória e habilidade. Algumas vezes diplomacia, algumas vezes combate. Depende da tribo. Mas **todos** nós temos de contar a história mais tarde e fazê-la soar bem”. Os outros Garou balançaram a cabeça em concordância.

Ciclo Vital

“Depois do Rito de Passagem,” disse Samir, “se você vai ou não se unir a uma matilha, o desejo de lembrar e recontar provavelmente é nossa característica que mais nos define. E nossa tendência a falar muito e sair pela tangente.”

“Na verdade, vocês não são tão ruins assim,” disse Lucy. “Eu apenas tenho que intervir algumas vezes.”

“Bem, nós **somos** os Galliards perfeitos, certo? De qualquer forma, à medida que os Galliards crescem, nós começamos a ver padrões, compreender como as histórias se unem — capítulos, atos, clímax, resolução, qualquer coisa. Viver em uma sociedade Garou é melhor do que um punhado de degraus do teatro, escrever um livro, ou qualquer outra coisa, porque contar histórias é parte de nossa herança, e nossa herança é algo vivo, que respira.”

“Você sabe, eu disse exatamente isso momentos antes”, Malcolm o lembrou. “Lembra aquela coisa de ver as coisas em termos de uma história? Um Galliard pode se perguntar ‘onde eu estou nos termos do início e do final dessa questão? Se eu estou contando esse conto em uma assembléia, o que vem a seguir?’ É, é tipo uma maneira de pensar em um problema de trás pra frente, mas funciona muitas vezes.” Ele limpou sua garganta e bebeu um pouco de água. “O problema está, claro, em perder o contato com a realidade.”

Samir consentiu vigorosamente. “E isso é toda a verdade. O maior problema com muitos Galliards, é que eles se esquecem completamente que eles não estão vivendo em um filme. Eles pensam que um plano bem construído vai dar certo sem nenhum erro, que seus inimigos se comportam de maneira clara, e que seus ‘ajudantes’ — como os Parentes — devem estar dispostos a ajudá-los, não importando com o quê. A vida real é um pouco desanimadora para nós, Lua Minguante, às vezes.

Eu já vi vários desafios de posto estruturados em lidar com um *problema real*, ao invés de uma história sobre um antigo problema.”

“Desafios por posto para os Galliards podem ser bastante originais, isso é certo. Eles precisam disso,” Malcolm deu um sorriso, “porque nós *ouvimos* tudo sobre os antigos. Essa é uma razão pela qual é considerado aceitável para os Galliards desafiarem Garou de outros augúrios; é tipo uma garantia de que nós não iremos apenas ficar no nosso jogo mental de histórias e descobriremos como solucionar um problema”.

Lucy interferiu. “E o que há de errado nisso? Qual o problema de usar o passado para resolver os dilemas do presente? Eu achava que os Galliards serviam para isso também?”

Os dois Dançarinos da Lua começaram a falar simultaneamente. Malcolm se desculpou e gesticulou para Samir. “Bem”, começou Samir, “não há nada de *errado* com isso. Mas lembra o que eu disse sobre lidar com o mundo real? As histórias do passado passam pelo curso de séculos, ou até mesmo meses, e isso significa que elas dificilmente não foram alteradas. As pontas soltas — todos aqueles minuciosos detalhes que *aconteceram* durante a resolução dos problemas foram esquecidos. Isso geralmente beneficia os Galliards a encarar esses problemas. É por isso que eu friso que as histórias que conto são histórias, e não verdades absolutas dos eventos. Merda, a razão pela qual eu posso falar até o nascer do sol não é que eu tagarelo sem parar sobre minha compras, é que eu sei histórias o suficiente para fazer isso. Mas isso é o resultado de prática — pois nossos desafios envolvem espontaneidade e muita adaptação. Provavelmente era atrás disso que seu mentor estava, Malcolm, apesar de que eu ainda acho que esse foi uma maneira assustadora de se fazer isso.”

Malcolm balançou a cabeça pensativamente. “Eu o desafiei pelo posto de Fostern, também, na verdade. Não tenho certeza do porquê, depois do meu Ritual de Passagem. Eu acho que eu queria provar que não era um medroso, como ele pensou que eu fosse.” Ele pausou e olhou à sua volta. A floresta escurecia e o ar ficava mais gelado. Ele vestiu sua camisa. “Ele me enviou a uma seita de Crias de Fenris e me mandou compor uma canção de glória sobre isso. Nunca mencionou que ele tinha uma reputação dentre os Garou de lá e que eles o *odiavam*, e que sabiam de quem eu era protegido.”

“É, o meu foi bastante similar, se não tão desagradável”, disse Samir. “Eu desafiei um Philodox. Ele me fez resolver uma charada — uma porcaria bastante complexa — e me fez explicar meu raciocínio. Se eu não pudesse citar uma história de pelo menos um século de idade como minha razão por ter decidido pela tal solução, ele não aceitaria.”

“Então, tudo depende da herança, seja lembrando do passado ou visando o futuro,” disse Lucy calmamente. Os três sentaram à sombra do crepúsculo e o observaram, ouvindo os sons da seita se preparando para a assembléia. Eles não tinham muito mais tempo. “E sobre a Umbra?

Com certeza vocês têm o seu lugar nos mundos espirituais.”

Galliards e Espíritos

“Claro que temos,” disse Samir. “Alguns Galliards se sentem mais confortáveis do que outros. É sempre uma complicação para mim quando eu vou para o Egito, porque é perigoso percorrer atalhos em vários lugares. Eu adoro estar nos mundos espirituais — além do fato de que eles ampliam sua habilidade de descrever as coisas em todos os sentidos, você pode ganhar algumas perspectivas ao falar com os espíritos, que você nunca conseguiria de outra forma. Claro, requer uma habilidade em falar com ele, o que algumas vezes é um problema.”

“Espíritos ancestrais normalmente estão dispostos a falar”. Uma careta percorreu o rosto de Samir. Malcolm tampou sua boca com sua própria mão. “Oh, porra, me desculpe. Eu me esqueci completamente de que vocês —”

“Tudo bem. Não ser capaz de falar com nossos ancestrais apenas significa que minha tribo se lembra de suas histórias de outras maneiras. Escrituras, danças como o Pkiv Swatura que você mencionou, coisas assim. Como é para *vocês*, falar com os espíritos ancestrais?”

Malcolm pensou por um momento. “É... confuso algumas vezes. Eles possuem algumas considerações muito diferentes das nossas. Eles não falam com anos de experiência que você imagina; é mais como se eles estivessem presos em suas próprias mentes e não tivessem aprendido muito além do que sabiam quando estavam vivos. Agora, alguns são mais lúcidos do que outros, e alguns mais úteis, mas eu acho que é uma parte importante do dever de um Galliard lutar para preservar a herança, para ser capaz de interpretar o que um ancestral disse e suas vontades. Isso significa aprender as histórias. Acho que não podemos simplesmente deixar essa parte de lado. Quanto mais você sabe sobre o contexto, mais sentido faz os contos antigos.”

Galliards e Parentes

“E sobre nossa herança? Nossos Parentes humanos e lobos? Vocês acham que isso é parte de seu trabalho? Vocês se sentem responsáveis por eles?”

“Todos somos responsáveis por nossos Parentes, Lucy.” Malcolm se levantou espreguiçando-se. “Mas sim, eu vejo sua dúvida. Com nossos Parentes humanos — com a humanidade em geral — nós temos grandes angústias. Nós não somos como os Ragabash, cuja Maldição aparece apenas levemente. Nós estamos apenas um degrau abaixo dos Ahroun em termos de Fúria, e isso significa que nós somos limitados no que podemos fazer. Muitos de nós que escolheram assumir profissões reais no mundo humano tentam ser artistas de algum tipo. Uma boa quantidade de excentricidade é permitida para atores, cantores e artistas, e atuar nos mantém em contato com nossas audiências — nós podemos nos expressar sem interagir, então nós não assustamos as pessoas.

“Com Parentes, que não têm medo de nós, a questão é diferente. Os Galliards tendem a serem mais propensos aos relacionamentos monogâmicos do que os outros augúrios —”

“Não sei por onde você tem andando, amigo.” Samir também estava de pé, esticando suas pernas como um corredor. “Muitos Galliards que eu vi são verdadeiros promíscuos. Eu me incluo. Mas, para ser justo, não é sobre sexo, e sim sobre paixão. Nós nos espalhamos porque gostamos de interagir demais para sermos monogâmicos.”

Malcolm deu de ombros. “Certo. Eu acho que alguns Galliards ficam com um único parceiro justamente por causa dessa paixão — eles encontram alguém que podem realmente amar, e isso é algo grande para nós. Eu também devo lembrar que você é um viajante, então você pode ter uma visão diferente desse tipo de coisa.”

“E o que é você?”

“Não um viajante. Não pela minha natureza. Eu estou em uma missão bem específica.”

Samir ergueu a cabeça. “Tipo o quê?”

Lucy levantou-se. “Uh, caras? Desafio? Galliards? Lembram-se? Nós precisamos acabar logo com isso; a assembléia vai começar em um instante.”

Malcolm olhou para Lucy e depois para Samir. “Eu não sei, eu não consigo encontrar uma falha de verdade no que ele disse. Eu não *concordo* com tudo, mas —”

“É,” disse Samir, balançando a cabeça. “Eu ficaria contente em dividir o serviço essa noite, se você for disciplinado. Eu digo, sei que você disse que pediram a você para ser o Menestrel por serviços prestados, então, se for esse caso...”

Malcolm deu uma grande risada. “Oh, eu estava mentindo sobre isso. Eles pediram para mim, mas foi porque eu era um convidado e cheguei aqui primeiro. No entanto, eu divido as histórias com você, se os anciões não se importarem.”

Lucy consentiu. “Eles não irão. Eu vou resumir as coisas. Nós, Galliards, devemos nos unir.” Ela mudou para sua forma Lupina e correu para as florestas enquanto uivos de Invocação começaram a soar por toda a seita.

Samir olhou para Malcolm. “Você sabia que ela era —”

“Uma Galliard? Não, eu achei que ela fosse uma Lua Nova.” Malcolm observou o lobo desaparecer por entre as árvores. “Uau. Isso que é diplomacia”. Ele balançou sua cabeça e olhou para a lua minguante que aparecia no céu, e lentamente mudou para sua forma Lupina. Samir transformou-se também.

“Ganho de você na corrida,” disse Samir, esticando sua língua.

“Vai achando,” respondeu Malcolm. “Vamos, vamos antes que ela assuma a posição de Menestrel.”

Os dois Dançarinos da Lua saíram correndo na direção das fogueiras da assembléia. Havia histórias para serem contadas essa noite, e muitos lobisomens aguardavam para escutá-las.

Contando Histórias

Interpretar um Galliard apresenta desafios únicos aos jogadores e ao Narrador. Alguns jogadores podem se sentir intimidados pela tarefa de um Galliard de contar histórias ao grupo. Outros podem se sentir nervosos com a responsabilidade depositada sobre eles — se não representarem bem a matilha, a matilha pode perder Renome, mas se o Galliard mente, ele arrisca sua honra pessoal. Do mesmo modo, quanto peso deve um Narrador colocar na apresentação de um jogador de uma história, especialmente se as Características de um personagem indicarem um desempenho mais impressionante do que o jogador pode representar? Esta seção procura responder a estas e a outras perguntas.

Que o show continue!

Possibilidades

Todos os augúrios são multifacetados, e o Galliard não é nenhuma exceção. Apesar do estereótipo mais conhecido desse augúrio ser o de “Guardião das Tradições” ou de “bardo”, há muitas outras possibilidades.

Uma das primeiras decisões que um jogador deve fazer para dar vida a seu personagem Galliard é se esse personagem nasceu sobre a Lua Minguante durante o ciclo crescente ou minguante. Os Galliards do ciclo crescente inspiram seus companheiros de matilha com promessas de recompensas e vitórias, enquanto os Galliards do ciclo minguante estimulam seus companheiros com assustadores contos sobre derrotas. Além disso, Galliards do Ciclo Minguante são os mais prováveis a usarem seus dons (e Dons) para manipular seus companheiros Garou, aliciando as emoções necessárias para chegar ao fim necessário. Os Galliards tanto de um como de outro aspecto podem ser completamente maquiavélicos se necessário — conduzir uma saga até um final bem sucedido pode requerer métodos que causa sofrimentos (ou até a perda de Renome) em um curto prazo.

Algo que o jogador de um Galliard deve considerar desde o começo é o relacionamento do personagem com sua herança. Os Dançarinos da Lua são os guardiões da história oral e da cultura de uma sociedade que passa toda a sua sabedoria oralmente. Isso significa que não importa qual tribo ou raça, os Galliards não conseguem fugir das canções do passado. Como o Garou se sente sobre isso deve ser um ponto definitivo em sua personalidade.

Abaixo estão seis “arquétipos” para os Dançarinos da Lua, com notas sobre como eles se alteram quando incorporados por um Galliard do ciclo crescente ou minguante.

O Historiador

Provavelmente uma das mais importantes e sólidas



apresentações típicas do Galliard, o historiador é também o Guardião das Tradições. Ele pode focar mais no aprendizado e na coleta de histórias do passado do que em contá-las, ou pode sentir que as histórias são tão úteis quanto o contador as deixa úteis. O historiador pode ser um tradicionalista, contando histórias na língua dos Garou exatamente como eram centenas de anos atrás, ou pode escolher modernizá-las, ajustando-as para as cidades, relacionando-as com eventos da história humana para benefício dos Garou hominídeos (que compõem a maioria da Nação de Garou, afinal de contas). Um Andarilho do Asfalto que cria versões animadas por computador de suas histórias favoritas personifica este arquétipo tão bem quanto o bardo Fianna tradicionalista que conta suas histórias ao redor da fogueira.

Um historiador pode procurar lendas arriscando-se na Umbra, consultando Garou mais velhos, viajando o mundo na busca de conhecimentos esquecidos, ou aventurando-se com uma matilha e descobrir as lendas de amanhã. Ele pode procurar por antigas profecias, por um sinal ou detalhes negligenciados que podem ganhar a guerra contra a Wyrn. Entretanto, o historiador geralmente não cria seus próprios contos; ao invés disso ele melhora suas habilidades em recontar ou apresentar aqueles criados e passados por seus antigos portadores.

Um historiador do ciclo crescente tem um grande respeito pela autenticidade dos antigos contos, e procura

representá-los da maneira mais fiel possível. Já um do ciclo minguante vê as lendas como um meio para um fim, o que significa que alterar um detalhe aqui e ali não irá machucar ninguém.

O Manipulador

Os Galliards são excelentes em supor e em guiar as emoções dos outros. Ao lidar com criaturas tão passionais quanto lobisomens, ser capaz de estimular os sentimentos de alguém é uma poderosa ferramenta. O manipulador é soberbo nesse tipo de “orientação” e sua maior arma é a habilidade de ouvir, ao invés de falar. Ao descobrir segredos, tendências e detalhes sobre outras pessoas, ele descobre quais botões apertar para obter uma resposta e alimentar as emoções dos outros. Ele aprende a pintar seus inimigos da cor certa, para que seus aliados façam o trabalho para ele.

Entretanto, o manipulador não é necessariamente um otário cheio de planos. O mesmo arquétipo aplica-se àqueles Galliards que escolhem ser diplomatas e conselheiros. A capacidade de ler emoções possibilita uma ajuda na comunicação aos Galliards, o que significa que estes Dançarinos da Lua são excelentes intérpretes entre as tribos e raças. Eles geralmente também falam pela matilha, mesmo não sendo o alfa tecnicamente. E, quando o Harano chega, o manipulador pode ajudar, de maneira delicada, um lobisomem a voltar à luta. “Sutilmente”, essa é a palavra-chave destes Garou.

Os manipuladores não se importam tanto com as lendas e herança da Nação Garou como se importam com a história de um assunto particular. Eles aprendem histórias tribais porque elas permitem a ele saber como jogar com outro Garou; as histórias das maiores vitórias — ou as falhas mais conhecidas — podem ajudar a um Galliard a se insinuar. Um Filho de Gaia que ajuda um Ahroun a lidar com sua raiva é tão manipulador quanto um emissário Senhor das Sombras que tenta jogar uma seita contra a outra.

Os manipuladores nascidos sobre o ciclo crescente usam suas percepções nas mentes dos outros para ajudá-los e acabar com as diferenças entre as partes. Os nascidos sobre o ciclo minguante deste arquétipo, entretanto, são os Galliards que ganham a reputação como diplomatas habilidosos ou perfeitos mentirosos.

Agitador de Massas

O Ragabash pode estimular a diversão e o Ahroun deve conduzir na batalha, mas os Galliards erguem a bandeira e gritam os gritos de guerra, inspirando todos à sua volta. O Agitador de Massas é similar ao manipulador, mas ele não tenta direcionar a emoção como tenta inspirá-la. Dos arquétipos de Galliard, o Agitador de Massas é o mais provável de liderar uma matilha — ele não pode evitar de chamar atenção sob si mesmo, e sua personalidade é magnética e contagiante. Isso nem sempre é algo bom, entretanto — um Agitador de Massas violento e brutal conduz sua matilha de uma forma similar. Agitadores de Massas são armazéns de energia e extremamente ativos. Esse tipo de Galliard irá voluntariar sua matilha para um dever perigoso e deixá-la tão excitada que os membros esquecerão do perigo.

O Agitador das Massas pode ser tanto um ativista quanto um patriota. Se ele ver algo dentro da Nação Garou que necessita uma mudança, esse Galliard adota-o como uma causa pessoal. Um Presa de Prata Renovador pode personificar esse arquétipo... tanto quanto um Garra Vermelho que clama pelo retorno do Impergium. Agitadores de Massas amam contos excitantes, sejam eles histórias recentes de vitórias sobre a Wyrn ou lendas clássicas de batalhas épicas.

Um Agitador de Massas nascido sobre o ciclo crescente é um perfeito exemplo de um guerreiro de Gaia. Ele pega seu entusiasmo pela vida e pela causa e o usa-o, levando todos à sua volta em sua paixão por Gaia. O Agitador de Massas do ciclo minguante, entretanto, atíça a fogueira da Fúria a um ponto máximo e leva seus companheiros de matilha a sangrentas batalhas, onde nenhuma clemência é pedida ou dada.

O Artista

Nem todo o Galliard conta histórias recontando os contos literalmente. Muitos recitam poemas, cantam canções, ou dão voz a suas musas através de complexos uivos. Alguns escolhem formas ainda mais permanentes de arte; pinturas, esculturas, até mesmo fetiches. Para esses Galliards, a criatividade envolvida em contar uma

história pesa mais do que a lição que contém na história (apesar de que poucos admitiriam que se sentem dessa maneira) — relatar um conto é a chance do artista de brilhar como um ator.

“Timidez” não é uma palavra associada frequentemente com os Dançarinos da lua, mas alguns artistas se assustam com os holofotes. São esses tipos de Galliards que compõem belas poesias, pinturas ou que desenham figuras das façanhas de sua matilha, e de certa forma para criar arte não é necessário a espontaneidade e habilidade de pensar rápido que requer em contar histórias em uma assembléia. Esses Garou encontram grande dificuldade em conciliar suas tarefas como guardiões das heranças com seus impulsos criativos — eles querem apresentar seu próprio trabalho, e não recontar as mesmas histórias que seu público já ouviu por décadas. Outros são felizes demais em reinterpretar o passado, mas eles são tudo, exceto tradicionalistas. Quem sabe um conto sobre o Impergium não daria uma boa peça? Será que a história da Guerra da Fúria não seria melhor expressada por uma música de heavy metal? Não importa a medida que o artista use, ele deve por seu toque pessoal em todos os seus trabalhos. Seja um músico de rua dos Roedores de Ossos ou um Peregrino Silencioso que pinta murais por onde viaja, um artista ressentido-se quando lhe é dito como cumprir com o dever que Gaia lhe deu.

Os artistas nascidos sobre o ciclo crescente são exuberantes e animados. Eles geralmente trabalham com várias mídias diferentes e estão sempre dispostos a tentar um novo método de expressão. Os do ciclo minguante, por outro lado, são tipicamente grosseiros e arrogantes, acreditando que seus métodos são os melhores. Eles personificam um arquétipo de “artista torturado” e focam na dor do mundo com sua inspiração.

O Profeta

Os Theurges podem ser os videntes, mas os Galliards são os melhores profetas. A linguagem de uma profecia determina a interpretação, e os Galliards, naturalmente, são mestres da linguagem. O profeta pode ou não ser realmente um visionário. Se for, ele mantém suas habilidades de oráculo em guarda, absorvendo a atenção que merece um Delfico dos dias modernos. Se não for, ele faz suas previsões baseado no mais provável (ou mais desejado) de acontecer, expressando-as com os termos mais bonitos (e vagos), e trabalha duro para se assegurar que suas visões se tornem verdades. O profeta compreende a utilidade do Destino — se algo está destinado a acontecer, uma certa responsabilidade surgirá. Afinal de contas, um lobisomem destinado a gerar um impuro não pode ser punido por sua indiscrição, certo?

Profecias possuem um papel importante na história de Garou, e qualquer Galliard que observe esta história encontrará que as guerras foram travadas e vencidas com a interpretação de um pequeno fragmento de uma profecia. Ser um profeta é um jogo perigoso - um profeta,

como alguém uma vez disse, nunca é bem-vindo em sua própria terra — mas alguns Galliards sentem o chamado do futuro ao invés do passado. Entretanto, aprender os contos antigos ainda é importante, porque nenhuma outra razão do que os feitos dos antepassados de um Garou podem determinar seu próprio destino. Os profetas prestam muita atenção aos Garou com muita Raça Pura e conexão com seus antepassados — o destino espera grandes coisas desses lobisomens.

À medida que o Apocalipse se aproxima, as profecias aparecem com grande regularidade (o que não é incomum para nenhuma cultura que seja obcecada com o Dia Final). Os profetas Garou são chamados para interpretar, esclarecer, reescrever, medicar ou até mesmo criar sinais e predições, e os Galliards são peritos em todas estas aplicações. Enquanto os Garras Vermelhas são historicamente renomados como videntes, um Cria pregando contos do Ragnarok ou um Uktena que prevê o despertar dos Grandes Malditos possuem tanto lugar no arquétipo do profeta quanto qualquer outro.

Profetas do ciclo crescente tentam trazer esperança para seus companheiros que se preparam para o combate, lembrando a eles que as profecias raramente fazem sentido até que elas se concretizem (dizendo que até mesmo o presságio mais opaco possui um brilho prateado). Profetas nascidos sobre o ciclo minguante são os profetas do apocalipse da pior espécie... mais isso não quer dizer que suas previsões não se realizem.

O Professor

Todos os augúrios têm algo a ensinar, mas os Dançarinos da Lua são, sem discussão, os melhores para isso. Afinal de contas, eles podem ensinar através de enigmas ou através de exemplos quase que intuitivamente, ou, se um pupilo desejar, simplesmente se sentar e ensiná-lo de maneira mais direta. Apesar da maioria dos filhotes gastarem seu tempo com um Philodox, aprendendo a Litania e outros preceitos básicos da existência dos Garou, é a mnemônica e as charadas ensinadas pelos Galliards que ajudarão o filhote a recordar desses fundamentos.

A linhagem do Garou é de suma importância ao professor. Ele deve saber o que os filhotes de todos os augúrios e raças tradicionalmente são ensinados e que desafios eles podem acabar enfrentando, para melhor prepará-los. Suas lições devem ser diretas, de aplicação prática — não há tempo para lições desnecessárias. Esses Galliards podem ajudar jovens Garou a encontrar suas próprias identidades dentro de suas tribos e como lobisomens, ajudá-los a decidir que tipo de rituais e Dons eles desejam aprender, e como melhor usar essas habilidades quando as possuir.

Os métodos de ensinar variam extremamente, naturalmente. Um Galliard lupino pode ensinar os filhotes através de batalhas e jogos, enquanto um homínideo pode usar métodos Socráticos de instrução. A matéria em questão, claro, não é restrita ao sobrenatural.

Um Fúria Negra que ensina auto-defesa à mulheres é tanto *uma* professora quanto um Wendigo que ensina aos filhotes o melhor uso do Ritual da Purificação.

Um professor do ciclo crescente da lua certifica-se de que seus estudantes compreendam as lições e sua utilidade, e ficam mais tempo com qualquer um de seus “alunos atrasados” para se assegurar de que eles não fiquem para trás. Um professor nascido sob o ciclo minguante comanda uma sala de aula de maneira áspera, assim ele ensina, e qualquer um que não aprecie seus métodos é deixado para trás — se eles não podem lidar com um ambiente controlado, como eles irão lidar com o mundo real?

No Meio do Palco

Interpretar um Galliard significa que você deve ser o centro das atenções algumas vezes. Alguns jogadores escolhem o augúrio Galliard para seus personagens justamente porque isso garante a eles um tempo sob os holofotes. Alguns necessitam de um pouco de ajuda para enfrentar os desafios de interpretar um dos Dançarinos da Lua.

Interesses Práticos

Para aqueles jogadores que nunca colocaram um pé no palco, a simples idéia de contar uma história na frente dos outros pode ser assustadora. Contar histórias com o personagem é um desafio para qualquer um, Narrador ou jogador. Seguem aqui algumas coisas simples para se ter em mente ao contar histórias.

Primeiramente, fale claramente. Muitas pessoas balbuciam quando estão nervosas. Enuncie e fale alto o suficiente para que todos na mesa (ou o que quer que seja) possa te ouvir.

Mantenha contato com sua audiência. Olhe para os outros jogadores e para o Narrador. Fazer contato visual é opcional (isso causa alguns sorrisos amarelados), mas não mantenha seus olhos para baixo durante a história. Da mesma forma, mantenha o foco. Atores são treinados para escolher um ponto fixo na audiência e falar para aquele ponto quando estão em um monólogo ou pensando em voz alta. Isso pode ser um modo útil de manter o seu olhar mas não deixá-lo se perder (o que pode fazer o seu conto parecer hesitante).

Se você resolver “atuar e interpretar” a história (o que requer as regras do Mind's Eye Theatre, honestamente) lembre-se que seu personagem provavelmente está “naquela cena”. Ele se senta em uma rocha ou caminha pesadamente para contar uma história, ou ele anda em volta da fogueira, tocando e interagindo com sua audiência? É possível contar uma mesma história de várias maneiras.

Por fim, apesar da história não precisar ser ensaiada, é uma boa idéia para você saber que rumo tomar. Não fale errado — fixe-se na história e não vá para as tangentes (ao menos que os anciões das seitas, na forma do Narrador, cortem o seu conto).

O Personagem como o Narrador

Apesar de que se erguer na frente de pessoas para discursar possa ser demais, lembre-se de permanecer no personagem quando for fazer isso, mesmo sendo difícil. Quando contar histórias como seu personagem, tenha em mente o seguinte:

- **Permaneça no personagem.** Isso significa que você só sabe o que o personagem sabe. Pense sobre seu personagens e suas polarizações, seus planos pessoais, e sua experiência e use isso para colorir o conto. Imagine uma história sobre uma retirada de tropas de paz ser mal contada por um manifestante. Quão diferente pode ser a mesma história se for contada por policial?

Além de simplesmente planejar, lembre-se de interpretar seu personagem. Vá para a terceira pessoa ocasionalmente e narre qualquer ação que seu personagem assuma. Ele agarra seus companheiros de matilha para ilustrar momentos dramáticos? Ela dança ou muda de forma durante o conto? Existem alguma frase-chave de efeito que ele usa que você não possa?

- **Não recite.** Isso pode ser tentador, especialmente para os jogadores que não são bons “sob os holofotes”, escrever suas histórias antes e lê-las em voz altas. Não faça isso. É muito mais fácil de se cair no monótono, e além disso, se você não olha para sua audiência, você não pode interpretar com eles. Se você realmente se sentir desconfortável contando uma história improvisada, você pode pensar sobre ensaiar a história antes (apenas pense como se estivesse contando uma anedota ou uma piada a seus amigos). Ou, se você achar que suas habilidades como escritor vão muito além de suas habilidades como ator, escreva um conto do seu jogador contando uma história e faça cópias para seus jogadores ou mande por email para todo o seu grupo, para que eles possam ler quando tiverem tempo.

- **Envolva os outros jogadores.** Mesmo que isso signifique que você apenas bata nos ombros e diga “Mandíbulas-Sangrentas pulou de cima do penhasco, gritando seu grito de guerra e brandindo sua lança”, o fato de você se lembrar das contribuições dos outros personagens faz com que sua história signifique muito para eles. Além disso, é bastante adequado com o propósito do Galliard na matilha — o personagem está lá fazer com que eles sintam sua herança Garou e elevar o espírito da matilha e da seita. Se a história for seca e distante, os jogadores se esquecerão que a história é sobre eles (ou seus personagens, claro). Outro modo de envolver os outros, claro, é fazer isso diretamente, e deixar que eles contem parte da história — “Claro, da minha posição no campo, eu não pude ver tão bem a matilha de Espiral Negra quanto Presas-Mordem-Como-o-Inverno, pode contar a eles, por favor, como os monstros eram?”

- **Seja original.** Nem todo Galliard conta história “da maneira antiga”. Alguns usam música, poesia, desenho gráfico, esculturas ou pinturas para se expressarem. Se você for dotado em alguma dessas áreas,

pode valer a pena criar um personagem com habilidades semelhantes, apenas para você mostrá-las. E mesmo que você nunca tenha colocado uma pintura num quadro, você ainda pode descrever a obra de arte que seu personagem criou.

Dinâmicas de Matilha

Tudo isso é muito bom para os breves períodos quando o personagem está contando histórias nas assembleias, mas e nas ocasiões (muito mais frequentes) quando a matilha está em uma missão? Cada um dos augúrios possui seu próprio papel na matilha, e o dos Galliards pode ser um pouco difícil de se compreender e apreciar à primeira vista.

Como dito anteriormente nesse capítulo, o Galliard precisa ser capaz de inspirar a matilha. Isso pode significar levá-los a um frenesi (literal ou figurativamente) antes da batalha ou acalmá-los quando a situação fica muito tensa. “Inspiração” não significa apenas “bons sentimentos”. O Galliard pode achar necessário (ou talvez apenas mais um expediente) levar seus companheiros de matilha ao desespero, medo ou até mesmo ódio, principalmente se o Galliard é nascido sob o ciclo minguante da lua.

Como um Galliard inspira emoção? Anedotas é uma forma — o tipo correto de história, apropriadamente relacionada com a situação, que pode amenizar o humor de todo mundo, ou torná-los mortalmente sérios. Dessa forma, um Galliard que toca um instrumento facilmente portátil (como uma gaita) pode prover uma música de fundo em uma situação, apesar de que ao menos que você toque o instrumento, você deve lembrar seus amigos de que seu personagem está tocando uma certa música ou um tipo de música.

O Galliard frequentemente é um diplomata, especialmente com outros Garou (ser um diplomata para os humanos quando se tem uma alta Fúria é difícil, apesar de que alguns Galliards sabem como lidar com isso). Isso significa que o Galliard algumas vezes lida com apresentações da matilha, mesmo que ele não seja o alfa da matilha. Isso requer ao Galliard conhecer cada um de seus companheiros por nome (no mínimo pelo seu nome Garou), tribo, augúrio, e posto. O jogador, diante disso, deve anotar essa informação em algum lugar.

Na verdade, fazer anotações geralmente é um bom hábito para qualquer jogador de um lobisomem Galliard, simplesmente porque é o trabalho dele colher e relatar as informações no final da missão (ou, comumente, no final de uma história). O Ahroun pode liderar a matilha e o Philodox interpretar as antigas leis, mas o Galliard é o lobisomem que tem suas mãos diretamente no andamento da história, que é o legado da matilha. Isso significa que ele tem que incrementar a história quando necessário, e apresentá-la em uma Assembleia — o que significa em termos que o Galliard possui uma forma de controle sobre o futuro da matilha, uma vez que ele influencia o quanto de Renome os membros vão ganhar. Isso pode levar Galliards inescrupulosos a uma sutil

intimidação e chantagem — afinal de contas, uma frase extra em uma assembléia pode fazer com que um dado Garou receba Renome suficiente para poder desafiar por um novo posto. Isso quer dizer que o Galliard é o lobisomem errado para se enfurecer. Por outro lado, muito desse comportamento pode levar os outros membros da matilha a fazer algo com suas próprias mãos, que vão de travessuras até desafios diretos.

Demanhas

É claro que nem todos (ou nem mesmo a maioria) os Galliards vêem seu posto como uma forma de manipular sua matilha. “Cada matilha terá de empreender uma Cruzada”, já diz a Profecia da Fênix. Essas palavras são combustível para um Galliard. Desde quando ele ouve essa parte da Profecia e está ligado a uma matilha, ele está constantemente procurando por sinais da cruzada de sua matilha. Afinal de contas, se ele puder identificar o que sugere a tal cruzada, claro que ele pode descobrir um modo de terminá-la (ou pelo menos como dar o próximo passo). O problema, claro, é que quando se está procurando por sinais, você inevitavelmente os encontra, e dá pouca atenção à validade deles. Um Galliard pode construir uma elaborada fantasia sobre sua versão da cruzada da matilha (em que ele mencionou a seus companheiros por dias sem fim, ou que ele guardou consigo, guardando a história para que ela entre nos Registros Prateados)... e então achar que a verdadeira cruzada da matilha não tem nada a ver com a história que ele estava montando.

Quando em uma missão ou busca, um Galliard deve se focar na tarefa que está à frente. Theurges podem se tornar distraídos pelos espíritos e charadas durante todo o caminho, os Lua Cheia estão ocupados com todo o problema da liderança, mas os Dançarinos da Lua desejam ver o final da missão (e por seguinte a história) ser conduzido até uma conclusão bem sucedida. Essa função do augúrio combina perfeitamente com o papel do Galliard de empolgar a matilha — eles se tornam motivadores, responsáveis por fazer a matilha se mover novamente após uma derrota. Se a matilha ficar presa por um problema, o Galliard pode contar histórias de um tópico sem relação, apenas para colocar a matilha em um melhor (e, com sorte, mais criativo) estado de espírito.

Batalha

“Em uma luta, todos nós somos Luas Cheias”, disse um Galliard muito famoso. Até um ponto, isso é verdade — presa e garra são o mesmo, independente do augúrio. Entretanto, cada um dos augúrios possui seu próprio papel antes, durante e depois de uma batalha.

Antes da batalha se iniciar, o papel do Galliard é o da guerra psicológica. Os Lua Minguante tocam seus tambores de guerra (se possível) ou apenas urram e gritam, tentando levar seus companheiros de matilha até o calor da batalha... e tentando enervar os oponentes. Dons como o Chamado da Wyld e Distrações ajudam nesse tipo de situação, assim como fetiches como

Tambores do Trovão (veja abaixo). Se a matilha sabe que tipo de adversário eles enfrentarão, o Galliard conta histórias ou canta canções no dia anterior à batalha para diminuir seus inimigos — zombando deles, exagerando suas fraquezas e geralmente fazendo com que derrotá-los pareça algo sem nenhuma complicação. Parcialmente, isso é feito para dissipar o medo e por outro lado é feito para passar qualquer informação tática que as “tropas” possam achar úteis. Por exemplo, se a matilha está atacando uma Colméia que segue um totem Maldito da Insanidade, os Galliards podem advertir as tropas a nunca fazer contato visual com os Dançarinos da Espiral Negra que a defendem. A razão para isso, claro, é que fazer isso pode resultar em uma loucura, mas o Galliard pode dizer algo como, “os bastardos são tão feios que uma simples olhada para o rosto deles e você perderá sua sanidade! Mantenham os olhos nas garras deles; também é uma parte perigosa.”

Durante a batalha, o Galliard atua em um papel de apoio. Os Garou são mais fortes quando lutam como uma matilha, e um bom Galliard está no meio das coisas, incitando as táticas de matilha. Ele pode começar a batalha arrancando um naco de pêlo de um oponente (fazendo com que um de seus companheiros possa acertar a carne macia do inimigo) e então saltar para ajudar qualquer aliado preso pelas mandíbulas de outro inimigo. Esse tipo de aproximação permite ele a apoiar a matilha, gritando encorajamentos e ajudando aqueles que necessitam, e também a obter uma melhor vista do campo de batalha — perspectivas múltiplas são necessárias para contar a história depois. O Galliard costuma sacrificar sua glória pessoal pela glória da matilha — ele acaba tendo um grande número de “assistências” às poucas mortes. Entretanto, ele também é capaz de enaltecer a matilha, e durante a assembléia, mesmo que suas garras não tenham arrancado o coração do inimigo, ele é o centro da atenção devido ao fato de ser ele quem descreve a forma como tudo aconteceu.

Com isso em mente, a tarefa do Galliard após a batalha é descobrir o que aconteceu. Apesar que isso pode ser difícil de ser recordado pelos jogadores, uma batalha é extremamente flexível, estressante e uma situação confusa. Quando o cheiro de sangue está no ar e as pessoas estão morrendo por todos os lados, muitos lobisomens perdem o controle e entram em frenesi. Um Galliard *não pode* se permitir isso, caso ele tenha a intenção de contar a história depois. Mas o Galliard tem outras tarefas além de contar histórias após uma luta. Ele deve ajudar os outros Garou a analisar o que aconteceu durante a batalha. O que deu errado? Quais fraquezas na estratégia da matilha apareceram? O que a matilha deveria ter feito de diferente? O Galliard não precisa ser um estrategista — se o lobisomem vai deixar de lado uma parte da batalha porque ele faria um parceiro de matilha parecer mal, a matilha sabe que ele tem algo para fazer.

Além de conduzir o conto da batalha em uma assembléia, o Galliard ocasionalmente possui uma tarefa mais desagradável para fazer. Quando um companheiro

de matilha ou aliado cai em batalha, o Galliard normalmente é o Garou que executa a Cerimônia pelos Falecidos.

Sistemas

Abaixo estão alguns novos Dons, Rituais, Fetiches, Qualidades e Defeitos adequados para personagens Galliards. À discrição do Narrador, claro, eles podem ser apropriados para outros augúrios, mas os Galliards não deixarão você ouvir o final disso.

Novos Dons de Galliard

Dons Galliards, como sempre, ajudam a reforçar suas conexões com suas heranças. Em alguns casos realmente excepcionais, alguns podem aprender como *criar* tal herança de várias maneiras diretas.

- **Memória Perfeita (Nível Um)** — Como dito anteriormente, os Galliard normalmente compartilham uma característica mesmo antes da Mudança chegar. Essa característica é a memória. Dançarinos da Lua geralmente têm uma boa cabeça para detalhes, esse Dom, todavia, acentua essa capacidade. Qualquer espírito da Weaver pode ensinar esse Dom, o que é uma razão para isto não ser mais comum.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. O Garou poderá lembrar qualquer detalhe, por menor que seja, de toda sua vida. Um nome que ele só ouviu uma vez, um cheiro que ele apenas farejou fracamente — qualquer coisa que seja, desde que tenha vivenciado, ele poderá relembrar. Perceba que esse Dom não fornece contexto para a memória, mas o usando o jogador poderá diminuir a dificuldade de ações relacionadas (lembrar uma conversa que o personagem teve com o pai sobre carros pode ajudar a consertar um motor, por exemplo). O Narrador terá a palavra final sobre o que o personagem terá vivenciado ou não, e como.

- **Força Conjunta (Nível Dois)** — O Galliard pode ligar a matilha em uma força realmente unificada, como se fossem um. Enquanto nenhum da matilha sucumbir ao Frenesi, todos os membros atacarão ao mesmo tempo. Poucos inimigos conseguem manter-se em pé por muito tempo ao enfrentarem esse tipo de ataque.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de Gnose para cada turno que esse Dom estiver ativado. Todo turno quando o Dom estiver ativo, cada jogador rola Iniciativa como de costume, mas a matilha inteira age com a maior iniciativa obtida (então se as iniciativas dos personagens forem 10, 8, 14, e 17, a matilha toda age com 17, mesmo se o alfa da matilha tiver tirado o 8). A matilha inteira deve estar presente na batalha para que esse Dom surta efeito, e se um membro dela entrar em Frenesi o efeito acaba. Também, apenas membros da matilha guiados por um totem podem usufruir desses benefícios. Todas as táticas de matilha tem dificuldade -1 quando o Dom estiver ativo.

- **Visão do Campo de Batalha (Nível Três)** — Dançarinos da Lua são famosos pela habilidade de estar

em todo lugar ao mesmo tempo durante uma luta. Alguns observadores dizem que os Galliards tem um tipo de senso natural de onde eles devem estar durante uma batalha, seja para testemunhar uma disputa sangrenta consumada ou simplesmente ajudar um companheiro de matilha abalado. Esse Dom é parte do motivo dessas lendas, e permite ao Galliard ver todo o campo de batalha com seus olhos da mente. Um espírito-falcão ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Prontidão. A dificuldade varia de acordo com o tamanho do campo de batalha. Uma sala grande requer uma dificuldade 5, enquanto um campo de futebol requer uma dificuldade 7 e uma floresta inteira requer uma dificuldade 9. Se o teste for bem sucedido, o personagem poderá ver todo o campo de batalha como se estivesse olhando de cima (e poderá enxergar através de tetos e estruturas semelhantes, para ver os combatentes abaixo). Isso faz com que emboscadas aos personagens tornem-se praticamente impossíveis, e permite ao personagem saber se qualquer um de seus aliados está em perigo imediato. Mesmo se a visão do personagem estiver bloqueada de alguma forma (através do uso do Dom: Mortalha, por exemplo) ele continuará, instintivamente, sabendo a exata localização de cada um de seus companheiros de matilha. Esse Dom dura um turno por sucesso obtido no teste inicial.

- **Livro dos Anos (Nível Quatro)** — O Galliard abre uma comporta de conhecimento vindo de seus ancestrais. Como a quantidade de informação recebida dessa forma é impressionante, o Garou, se ele se concentrar nisso, poderá encontrar informações sobre quase qualquer assunto. Um espírito-ancestral pode ensinar esse Dom, embora certos espíritos reptilianos são conhecidos por ensiná-los também.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Enigmas ou Ancestrais (o que for maior, o Garou não precisa ter o Antecedente: Ancestrais para aprender esse Dom) com a dificuldade da Película local. O personagem entra em transe e é imediatamente imerso em um dilúvio de memórias que vão até a aurora dos tempos. Essa enchente continua até o personagem desativar o Dom, quanto mais ele permanece em transe mais antigas as memórias são. Para cada hora que o personagem permanecer sob a influência do Dom, as memórias atingirão aproximadamente cinco séculos atrás. Mas para cada hora que o personagem permanecer em transe o jogador deverá testar Força de Vontade (dificuldade 7) para manter o personagem enraizado em seu próprio tempo. Se o teste falhar, o personagem deve terminar imediatamente o transe ou perderá um ponto temporário de Força de Vontade conforme as memórias ameaçam consumi-lo. Se obtiver uma Falha Crítica, seu corpo desaparece e reaparece em algum lugar na Umbra; o Reino Lendário e o Campo de Batalha são os mais comuns. Enquanto o personagem não puder lembrar todas ou a maioria das informações vistas, ele poderá procurar por momentos específicos da história. O

resultado é um tipo de visão investigativa, o Narrador pode simplesmente escolher o que o personagem vê ou poderá guiar o personagem em uma busca dentro das memórias do Garou até que ele encontre a informação necessária.

- **Astúcia Lendária (Nível Cinco)** — Enquanto qualquer Garou com uma conexão espiritual com seus espíritos-ancestrais pode pegar emprestado um conhecimento ancestral de tempo em tempo, os Galliards, de maneira não surpreendente, aperfeiçoaram o processo. O personagem pode requisitar de seus ilustres predecessores alguma habilidade ou conhecimento e se tornar, por um momento, o melhor que ele possa ser. Um espírito-ancestral ensina esse Dom

Sistema: Apenas personagem com o Antecedente: Ancestrais por aprender esse Dom. O jogador testa Carisma + Ancestrais (Dificuldade 7). Para cada sucesso, o jogador poderá aumentar uma habilidade para cinco pontos, ou, no caso de uma habilidade que já esteja nesse nível, aumentá-la para seis pontos. Geralmente, habilidades “modernas” como Computador, Condução, e até mesmo Armas de Fogo não são aceitas, mas isso é deixado à critério do Narrador. O jogador deveria especificar que ancestral ele está invocando e que Habilidades o ancestral lhe poderá conceder; essas escolhas devem permanecer consistentes através de subseqüentes usos desse Dom (ou seja, o mesmo Ancestral provavelmente não deverá conceder Briga, Armas Brancas e Esportes em uma sessão e Ocultismo, Enigmas e Rituais em outra sessão).

- **Contador de Histórias (Nível Seis)** — Ao invés de simplesmente contar e recontar as histórias do passado, ou esperar até os eventos diários virarem novas histórias, o Galliard pode mudar os eventos do existente drama desvelando-o ao seu redor. Ele pode adicionar novos “personagens”, alterar cadeias de eventos, e até mesmo mudar as motivações dos participantes mais importantes. Porém, como esse Dom pode literalmente gerar ramificações que alterem o mundo, os poucos Garou na história que aprenderam esse Dom relutam em usá-lo. Rumores dizem que a derrota do Comedor-de-Tempestades se deu parcialmente ao uso desse Dom — mas da mesma forma, rumores também declaram que os terríveis eventos na Rússia durante o século passado derivam de um Filho de Gaia Galliard que pensou que sabia como a história iria acabar. Ninguém sabe que tipo de espírito ensina esse Dom; tudo indica que seja um avatar de Gaia, mas como poucos Garou conhecem a existência desse Dom, ninguém pode dizer ao certo.

Sistema: O jogador gasta um ponto *permanente* de Gnose e explica, com o máximo de detalhes possíveis, a mudança que ele quer fazer na história. O Narrador, claro, tem a palavra final, e uma vez que a “alteração dramática” é feita, o Garou não a controla mais. Eventos que ele confecciona podem e tornam-se uma espiral fora de controle, então o extremo cuidado possível deve ser tomado com o Dom Contador de Histórias.

Rituais

Galliards são frequentemente responsáveis por executar Rituais de Pacto e Rituais de Morte. Os seguintes rituais são menos comuns, mas continuam sendo considerados importantes, especialmente pelos Dançarinos da Lua.

Ritual do Passado Alorioso (Caern)

Nível Três

Um caern tem sua própria história e herança, alheios aos Garous que atualmente o habitam. Aprender a história de uma caern é uma tarefa fascinante, e que pode demorar anos. Porém, esse ritual permite ao Garou experimentar as nuances do desenvolvimento do caern como um sonho febril, os anos passando em poucos e pequenos momentos. Para executar esse ritual, o mestre do ritual deve desenhar um mapa do caern do jeito que ele era quando foi fundado pela primeira vez (o que pode exigir uma boa pesquisa por si só). Esse mapa é então queimado no centro do caern. Conforme o mapa queima, todos os Garous presente rosnam silenciosamente enquanto o mestre do ritual recita a história do caern. Todos os lobisomens presentes assistem a formação do caern e qualquer outro detalhe importante de sua história como se estivessem em um sonho. Esse ritual não é muito usado para aprender uma nova história, já que a informação contada é uma ampla expansão do que o mestre de ritual recita, mas ele concede uma nova apreciação para o caern e para a honra de protegê-lo.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Rituais. A dificuldade inicial é 9, sendo diminuída à cada ponto de Ancestrais que o mestre de ritual possuir. Se o ritual é executado com sucesso, cada participante recebe um ponto adicional de Ancestrais até o próximo amanhecer; isso ocorre mesmo se o personagem não puder possuir esse Antecedente (posto que os ancestrais contatados são antigos guardiões do caern e não um simples antecessor pessoal do personagem). Além disso, esse ritual “prepara” o caern; o próximo ritual de caern executado receberá dificuldade -1.

Ritual do Uivo Ressonante (Morte)

Nível Dois

Quando um poderoso herói morre, às vezes a Cerimônia pelos Falecidos não é o bastante. As vezes o local onde seu sangue heróico tocou o solo precisa de uma marca, mesmo se a marca for completamente invisível no Reino. Em tal momento, o Garou poderá executar o Ritual do Uivo Ressonante. Enquanto esse ritual pode ser executado por uma matilha ou até mesmo um grupo maior, ele pode ser executado por um companheiro de matilha do falecido. O mestre de ritual fica em pé sobre o local exato onde o herói caiu (mesmo se o Garou foi levado para morrer em outro lugar), e caminha em um pequeno círculo, no sentido anti-

horário. Ele então adentra a Umbra e uiva o mais alto e mais longo que ele aguentar. Se o ritual der certo, o uivo ecoará eternamente, lembrando qualquer um que pisar na Umbra que um Campeão caiu naquele lugar.

Sistema: Teste padrão. Se o teste for bem sucedido, qualquer um que possar sentir os espíritos ouvirá o uivo serenamente no local, e qualquer um que literalmente pisar em cima do local ouvirá o uivo como se o mestre de ritual ainda estivesse alí uivando. Qualquer Garou que tentar executar esse ritual por uma razão errada (como por exemplo, para “marcar” um local na Umbra) certamente perderá Honra no Renome, e, de qualquer jeito, o ritual não funcionará para tal propósito.

Fetiches

Tambor do Trovão

Nível Dois, Gnose 6

Esse fetiche não precisa realmente ser um tambor, qualquer instrumento musical facilmente portátil servirá, desde que ele possa ser tocado baixo, ameaçando tons (ninguém jamais criou um Banjo do Trovão, por exemplo). O Garou toca o tambor enquanto marcha para a batalha, enervando seus inimigos com esse pacato, mas penetrante ritmo. Os sucessos da ativação são subtraídos dos pontos de iniciativa de qualquer oponente que ouvir isso, para o primeiro turno de combate apenas. O Garou deve tocar o tambor por pelo menos dois turnos antes de testar a ativação do fetiche. Para criar um Tambor do Trovão, o Garou deve aprisionar um espírito-de-guerra dentro do instrumento.

Língua do Macaco

Nível Três, Gnose 7

A despeito do nome, isso é raramente feito com uma língua (e geralmente quando é, uma língua humana é freqüentemente usada). Também freqüentemente, o Garou aprisiona um espírito associado com a linguagem — um papagaio ou uma gralha, ou às vezes um espírito da Weaver — em um livro ou em algum outro item inocente. Quando ativado, o fetiche traduz um idioma para outro idioma a escolha do Garou pelo resto da cena. O fetiche apenas funciona com um idioma por vez, sendo assim ele não pode traduzir simultaneamente Francês e Espanhol. O fetiche, porém, funciona para ambos os lados — o Garou começa a falar o idioma alvo, mesmo se ele não falar uma palavra de tal língua. O fetiche pode traduzir idiomas humanos para a linguagem dos Garou. Ninguém falando no idioma alvo percebe a diferença, se o Garou usar o fetiche para traduzir do Alemão para o Inglês, ele ouve Inglês enquanto os outros falam Alemão, mas qualquer um que fale alemão não perceberá nada de extraordinário.

Qualidades e Defeitos

Como sempre, Qualidades e Defeitos são características opcionais. Cabe ao Narrador escolher se irá permiti-los. À seguir, Qualidades e Defeitos apropriados para personagens Galliards.

Frio em Batalhas (Qualidade: 2 pontos)

Você não perde a cabeça quando peles e sangue começam a voar. Você continua sob controle durante o



combate, não importa o quão caóticas as coisas fiquem. Adicione 1 ao nível de Iniciativa do personagem. Se o Galliard entrar em frenesi, esse benefício é perdido.

Tangencial (Defeito: 1 ponto)

Não importa o quanto você se esforce tentando, suas histórias tendem à divagar. Você não consegue manter-se

no tema durante uma discussão ou durante uma atuação, à não ser que você ensaie muito antes o que irá dizer ou fazer. Acrescente 2 pontos a todas as dificuldades que envolvam Expressão (à menos que esteja recitando algo que esteja escrito ou orações memorizadas), e certifique-se de interpretar esse Defeito.



Capítulo Cinco: Vingadores da Mãe Sagrada

“Às vezes,” disse Petra, “o que é certo não é pacífico ou passivo. O que importa é que você não fuja das consequências. Você suporta o que precisa ser suportado”.

— Orson Scott Card, *Shadow of the Hegemon*.

Aprendendo a Lutar

Então, eu ouvi que você matou quatro fomori ontem e está achando que sabe o que é ser um Ahroun. Criança estúpida! O simples fato de você ainda estar eufórico e arrogante mostra o quão pouco você sabe sobre o que é ser um Ahroun ou do que é esperado de você.

Escute, filhote: é isso que significa ser um Ahroun.

É lentamente recobrar a consciência enquanto a fúria assassina diminui, sem olhar para baixo, mas rezando silenciosamente para que a meleca aos seus pés seja um Fomor e não um Parente. É ser carregado nos ombros de seus companheiros enquanto uivos de orgulho declaram você um herói de guerra por ações feitas no calor do instinto, ações que não eram nada além de involuntárias à sua natureza. É um esforço quieto e assustador para manter o “justo” de sua fúria justa, é aprender a suportar ser uma casca mortal para a fúria de uma deusa violada. E isso nunca é fácil, nem por um segundo.

Você acha que isso tudo soa levemente covarde? Muito influenciado por valores hominídeos? O esforço é o mesmo para os lupinos, eles apenas vêm com outras

perspectivas. Lobos não odeiam. Eles são verdadeiros e inocentes nessa matéria. Oh, eles emboscam suas presas, protegem seus fracos e mesmo desafiam seus alfas, mas **isso** é puro instinto. Mas ódio está além deles, é um conceito abstrato e absolutamente repugnante, a necessidade de destruir algo não para promover sua própria sobrevivência, mas simplesmente porque esse algo é um anátema, porque precisa ser destruído. Ódio requer consciência e ao invés do outrora inocente lobo, o Ahroun lupino vai aprender a odiar a Wyrn e esta malícia inflexível vai afastá-lo de seus Parentes lupinos para sempre.

Ódio é a principal essência de nosso augúrio. Os Filhos de Gaia adoram dançar ao redor disso mas, no fim, é apenas uma dura verdade que temos que aprender a tolerar. Nós geralmente damos a isso um adjetivo de alguma forma — fúria “justa”, ódio “justificado”, malícia “controlada” — e, em muitos casos, estes adjetivos são apropriados; a Wyrn é a coisa mais próxima da definição objetiva de mal que você vai encontrar neste mundo. Mas eles diluem o significado porque nossa Fúria não é uma qualidade, mas uma paixão. Você deve entender isso agora mesmo, se deseja sobreviver como um Ahroun: sua fúria é absoluta, imaculada e devoradora de todas as

coisas. Não existem palavras nesta simples linguagem hominídea que possa descrever apropriadamente a intensidade de um ódio cosmológico aprisionado em uma forma mortal. O padrão de sua vida é determinado pelo quanto você consegue controlar esta fúria e para onde você a direciona.

Veja, este não é o tipo de raiva passageira que o faz xingar, bater em algo, ou perder a cabeça constantemente. Muitos Ahroun estão perigosamente próximos de entrar em frenesis regulares, mas muitos outros não. Lembre-se disso: a fúria é uma ferramenta, não uma desculpa. Muitos jovens Ahroun ficam chocados com a falta de simpatia que recebem dos anciões da seita quando seus frenesis causam algum dano irreparável. A fúria de Luna não é um passe livre para irresponsabilidade moral, embora certamente se qualifique como um fator atenuante em alguns casos. Mas esta não é a questão. Sua Fúria não é algo superficial. Ela vem de dentro, é a paixão guia de sua vida. É um impulso primitivo vindo do fundo de sua alma, uma aversão a tudo o que é impuro. Ela te dará força quando estiver fraco e calor quando estiver com frio, se você não estiver com medo de usar os poderes dela. Para nós, a verdadeira satisfação só pode ser encontrada quando destruímos as coisas deste mundo que realmente precisam ser destruídas, quando trazermos à vida, a justiça e a felicidade necessárias para que ela prospere. Nosso ódio é tudo, menos insignificante, e Luna foi graciosa o suficiente para nos dar um grande dom, com o qual os homens só podem sonhar: ela deu às nossas existências um propósito determinado e claro.

Nesta época de desolação, eu sou, às vezes, levado a crer que os grandes heróis deixaram o mundo, ou que nunca estiveram nele, e tudo o que restou agora foram suas cascas, paródias monstruosas nascidas de uma fúria dogmática, da violência auto-indulgente e da rendição ao ódio. É seu dever provar que eu estou errado! Você deve não só fazer o que a sua tribo espera de você, o que a sua matilha espera de você, ou o que sua tradição o leva a fazer, mas deve também fazer o que Luna espera de você. Você precisa cumprir o seu dever, não importa o quão terrível o custo possa ser.

Canções dos Primeiros Dias

O primeiro Ahroun foi o primeiro Garou, simples assim. Vocês todos sabem a origem de nosso augúrio, de certo modo. Talvez vocês tenham escutado o conto sobre como o Coiote enganou Gaia para que ela lhe desse uma forma extra e que assim teriam nascido as criaturas metamórficas. Com certeza os Galliards te disseram como Gaia confiou a cada um de seus trocadores de pele um dever secreto — Corax seriam seus mensageiros, Nuwisha seu sorriso, Mokolé sua memória, e assim por diante. Os Garou, por sua vez, seriam seus protetores, seus guerreiros. Enquanto a maioria dos augúrios possui histórias orais detalhando o primeiro Garou a representar uma lua específica ou um herói lendário que ditou os moldes para o augúrio, tais histórias são raras para os

Seu Narrador

Não é incomum que um Ahroun Athro se gabe de ter centenas de habilidades. É raro, porém, encontrar algum que confesse isso, e William Canção-de-Sangue, nascido entre os Crias de Fenris, é um desses seres. Ele se afundou nas lendas dos Garou como um questionador das verdades aceitas — mesmo que este papel pertença claramente aos Ragabash, William dificilmente deixaria que isso o silenciase. Deixando as tarefas dos Ragabash de lado, a sociedade Garou tem poucos dissidentes verdadeiros, segundo o sentido clássico. William merece crédito por divergir com honra e dever, ao invés de zombar das tradições simplesmente por perversidade. Ele obviamente tinha fortes pontos de vistas do que significa ser um Ahroun, e eu quero dividi-los com você porque eu acho que eles possuem no núcleo algo significativo.

Certamente, ele era amargurado, mas ele também foi um grande herói de sua tribo, pessoalmente responsável por fazer frente contra a corrupção dos Crias nazistas. Então, eu estou te dizendo para ler o que ele escreveu, mas estando ciente do preconceito do escritor e reconhecer todo seu cinismo, excentricidade e predições sombrias (e questionamentos das verdades aceitas, tais como seu papel por direito como líder da Nação!) como um grão de sal.

Outra coisa — William já morreu. Esse tratado foi escrito em 1949, logo depois da Segunda Guerra Mundial. A recente natureza do Holocausto, o envolvimento da tribo de William nisto, colore sua visão de seu auspício e de todas as coisas relacionadas com a guerra. Os Ahroun normalmente não são seres introspectivos, por isso esse é um dos poucos documentos modernos que existem que verdadeiramente provam a natureza, métodos e psicologia do augúrio, visto por dentro.

Oh, e as pessoas a quem ele direcionava essa narrativa eram Fostern, e não filhotes. Faz você agradecer por ele estar morto, não?

— *Folha de Três Cascas, Ragabash Ancião dos Fianna, Líder da Seita do Braço de Lughnasa*

Ahroun. Nós fomos os primeiros, entende? Todos os outros augúrios se definiram pela maneira de como eles são diferentes de nós.

Agora, não ache que isso significa que os outros Garou não estão fazendo o seu papel como protetores de Gaia — Theurges nos explicam o que é isto pelo que lutamos, os Philodox nos mantêm nos trilhos certos, os Ragabash e os Galliards defendem as qualidades espirituais e emocionais que Gaia valoriza. Mas nós cumprimos a mais literal e direta interpretação de nosso dever, isto faz de nós a norma da qual todos os outros se ramificam. Nós somos o augúrio mais antigo e,



tragicamente, foram as nossas ações que definiram o modo como os outros Fera nos vêem. Existem algumas lendas que clamam que os Ahroun dos primeiros dias perseguiram àqueles que queriam seguir outros aspectos da lua. Algumas lendas descrevem os Uktena e os Croatan como aspectos Theurges e Philodox dos Wendigo dos tempos ancestrais, forçados a formarem tribos separadas quando os Filhos do Inverno decidiram que seus modos menos agressivos era uma heresia. Felizmente, tais lendas são aceitas apenas por uma minoria, e contraditas por diversas coisas, inclusive o apelido dos Wendigo de “Irmão Menor”. De qualquer forma, cínico como eu sou, não me surpreenderia que os primeiros Ahroun acreditassem que sua forma era a única maneira aceitável de ser seguida pelos Garou.

Lutadores e Guerreiros

Todos os Garou são lutadores, filho. Não há duas opções: nós somos uma raça violenta, uma raça viciada em violência. Nesses dias onde a Wyrn está por toda parte, qualquer Garou que é realmente inútil em uma situação de combate é um peso morto — e nossa Nação não pode suportar um peso morto, não agora. Alguns Garou lutam apenas quando eles precisam e alguns lutam de formas bastante incomuns, mas mais cedo ou mais tarde todos nós acabamos lutando. E sim, filho, eu digo lutar fisicamente — você pode apostar que todo Andarilho do Asfalto riquinho, todo curandeiro emotivo dos Filhos da Gaia, todo velho e sábio xamã dos Uktena tiveram que rasgar um Maldito com suas próprias mãos uma vez ou outra. Nenhum lobisomem será completamente poupado do derramamento de sangue, independente de quão metafórico seja seu método preferido de se opor à Wyrn.

O que então distingue os Lua Cheia? Nós somos guerreiros entre lutadores, oficiais entre soldados, os heróis do campo de batalha. Eu não digo que nós estamos acima dos outros augúrios; ao invés disso, meu ponto é que se lutar é uma necessidade para todos os Garou, é uma devoção para os Ahroun. Nós somos soldados e esperam que façamos 200% do que os outros Garou fazem em um campo de batalha, pois lá é o nosso lugar. Assim como os Garou lutam para defender

Gaia, nós lutamos para defender os Garou — cobrindo suas fugas, liderando seus ataques, provendo músculos por trás de suas estratégias. Nem sempre é um trabalho glorioso — algumas vezes nós somos poucos mais do que peões empurrando as engrenagens de um plano de um Philodox mais inteligente — mas nós devemos aceitar e manter nossa posição, porque ninguém mais pode fazer tão bem o que nós fazemos. Agora, mais do que qualquer outro augúrio, nós somos necessários, e nós não podemos escapar de nosso dever. Nós temos o trabalho descrito como o mais simples de todos os augúrios, mas nosso dever ainda possui diferentes facetas.

Guerreiros Espirituais

O que exatamente significa o rótulo mais comum de nosso augúrio? O que difere um Guerreiro Espiritual de um guerreiro normal? Um Guerreiro Espiritual luta por uma causa de maior benefício do ambiente espiritual. Nós somos guerreiros em nome de Gaia, Luna, da Wyld e dos totens de nossa matilha, seita e tribo. Em um sentido maior, um Guerreiro Espiritual é um guerreiro contra a corrupção, que luta pela pureza dos mundos espirituais. Agora, a guerra pela pureza espiritual tem muitas facetas — os Theurges falam de metafísica, os Galliards de sociedade e pessoal; os Philodox nutrem a força psicológica enquanto os Ragabash trazem uma renovação de idéias. Mas o papel do Guerreiro Espiritual é físico, destruir os inimigos completamente e apesar de que muitos nessa época lhe dirão que a violência não pode ser uma parte dos ganhos espirituais duradouros, eles estão mentindo. Alguém tem que expulsar as coisas corruptas do mundo para que o trabalho dos outros augúrios tenha algum impacto. Nós fazemos isso; nós lideramos a guerra para expulsar a corrupção, matando os corruptos, os degenerados e os maus. E tudo da Sombra de Veludo está mais limpa devido aos nossos atos.

Um importante desdobramento disso é que quando os Garou de Gaia voltam suas garras para outros Garou de Gaia, eles estão traindo o significado de ser um Guerreiro Espiritual. Eles não estão mais lutando sob a bandeira da causa espiritual, da pureza e da liberdade dos mundos espirituais. Ao invés disso, eles são conduzidos por coisas mundanas — ganância, orgulho, fúria; escolha seu Pecado Capital preferido — e se isolaram da parte espiritual de sua herança. Eles ainda são guerreiros, claro, mas não é certo chamá-los de Guerreiros Espirituais quando eles levam uma vida em nome de ganhos mundanos.

Carrasco

Nem toda matança da Wyrn começa com uma batalha. Muitos Ahroun se encontram em situações onde é o dever sagrado deles matar seres que não propõem nenhuma luta. Os Galliards raramente cantam histórias dos Ahroun que literalmente rasgaram um fôro que implorava por piedade antes de morrer, mas essa é uma situação que a maioria dos Lua Cheia já se encontrou ou se encontrará. Cai sobre os nossos Philodox julgar

quando o bem e o mal não estão claros, mas seja uma execução cerimonial de um Garou traidor de uma seita ou o simples assassinato de uma pulga humana, o ato de carregar seus julgamentos sempre cai sobre o Ahroun. Parece muito mais fácil lidar com a morte de algo que te enfrenta, e mais honroso, mas Gaia nem sempre nos permite tal luxo. De verdade, quanto trabalho pode dar o típico executivo mimado para uma matilha de lobisomens?

Alguns Ahroun se especializam em tomar as vidas daqueles que não possuem habilidade em lutar. Ainda bem que isso não é feito com malícia ou com o desejo de um egocêntrico maluco — é apenas o que é mais efetivo em dadas situações, e como eu frequentemente lembro a você, nós estamos em guerra. As Ahroun das Fúrias Negras caçam aqueles que abusam de mulheres, as “tomadas de poder hostis” dos Andarilhos dos Asfalto nas corporações corruptas podem envolver um assassinato e os Ahroun Uktena algumas vezes juram matar qualquer estrangeiro que invada seus locais sagrados como chiminage para seus patronos espirituais. Em todos esses casos, o inimigo é tomado pelo Delírio, e “lutar” não é a palavra precisa para o que acontece. O quê pode ser dito, exceto que nós vivemos com isso, evitando nos agradar com isso, e fazer nosso dever?

Estrategista

Nós não somos renomados como intelectuais, apesar de que há mais Ahroun notoriamente brilhantes do que você possa imaginar à primeira vista. No entanto, nós nunca podemos nos permitir sermos estúpidos — estupidez custa vidas e perde guerras, isso é uma traição ao nosso dever para com Gaia e uma fraqueza vergonhosa como qualquer outra. Ainda assim táticas são difíceis para uma mente coberta por Fúria e isso é um dilema que muitos Ahroun encaram. Existem várias soluções simples — a primeira de todas, é a responsabilidade de um Lua Cheia planejar antes de uma luta ou outra ação tática, porque uma vez que a luta comece, será muito mais difícil pensar taticamente. Dentre as tribos mais guerreiras, isso geralmente significa evitar a tentação de participar nas comemorações que antecedem uma grande batalha — e estranhamente, essa é uma tentação que muitos dos melhores guerreiros de Gaia sucumbem. Os Fenrir e os Fianna são particularmente infames por suas celebrações brutas, fatalistas e fora de controle antes das batalhas — honestamente, se você se afastar e olhar objetivamente para essas festividades, elas são comparáveis a uma caricatura de uma festa estudantil, repleta de agressões sem sentido, machismo e embebedas com busca de glória e temeridade. O lugar do Ahroun honrado antes da batalha é na tenda, ouvindo atentamente os anciões, compreendendo a situação do campo de batalha e contribuindo com a sabedoria dos guerreiros com o plano. Infelizmente, muitos dos Crias mais renomados que eu conheço, reverenciados anciões da seita, falham nesse simples dever.

Nós não somos os únicos estrategistas da Nação

Garou. Os Philodox são excelentes nesse trabalho, mas de uma maneira muito diferente da gente. Felizmente, é um caso de síntese, não antítese. Nós temos um instinto para guerra que não pode ser equiparado e somos excelentes homens de idéias na mesa de planejamento. Nós sabemos que compromissos não podem ser feitos e, sendo líderes-por-exemplo, nós sempre olhamos a floresta para ver as árvores. Os Philodox são mais objetivos e introspectivos. Eles separam a estratégia parte a parte, argumentando seu impacto no campo de batalha e procurando por cada contingência possível. Especificamente, eles são muito mais adeptos em ajustar um plano de batalha para considerar o impacto da tecnologia moderna, e em saber quando não atacar ou por quanto tempo atrasar um ataque. Por todos nossos instintos, essas são áreas que tendemos não enxergar, assim como os Philodox não possuem nossa compreensão primitiva da guerra. É por isso que qualquer boa mesa de planejamento dos Garou possui ambos os augúrios — qualquer tática desenhada por apenas uma lua simplesmente não vai cobrir todas as bases.

Sobrevivente

Ao contrário do estereótipo, a maioria dos Ahroun não tem desejo pela morte. Na verdade, apesar de que matar o inimigo seja de fato uma virtude entre nós, muitas vitórias mais sutis foram conseguidas simplesmente enfrentando a dor, sofrimento e completo tormento. Você sabia que entre todos os augúrios, o Ahroun é o menos provável de entrar em Harano? É verdade — não com uma grande margem, mas é verdade. Os outros podem dizer que nós somos cegos ou estúpidos, mas nós somos os pilares que apóiam o resto da Nação Garou. E é isso que me preocupa sobre os nossos jovens — em muitas seitas, eles são ensinados de que o melhor que eles podem esperar é morrer com glória, com suas presas em um Maldito. Me perdoe por soar como ultrapassado, mas nos meus dias uma morte gloriosa não nos dava tanto Renome quanto agora, tamanha a vergonha em morrer.

Como Ahroun, é um de nossos maiores deveres sobreviver. Os Galliards dizem que essa tarefa — suportar — já pertenceu aos homens-tubarão, malditas bestas esquisitas, foi o que já ouvi falar delas. Bem, nós os matamos, ou pelo menos os colocamos fundo o suficiente no mar para ouvir falar deles novamente. Então, agora recai sobre nós para não cair no desejo de um decadente egoísmo de escapar de uma vida dolorosa com uma morte gloriosa, mas de sobreviver, e demonstrar para todos os Garou a nossa volta que nossa raça pode agüentar mais um dia, mais um ano, mais um século. Nós devemos ser fortes, afinal de contas, e a maior força é encontrada na sobrevivência, em continuar e encarar a terrível existência com compostura e otimismo. E isso me leva ao próximo dever dos Ahroun, filhote, que é...

Inspiração

Não uma porcaria artística — isso é para os

Galliards. Eu estou falando da inspiração através da ação. Nós devemos não apenas sobreviver, nós devemos fazer com que os outros sobrevivam também. Nessa era, um profundo tipo de fatalismo está recaindo sobre a Nação Garou. Quem pode nos culpar? A Europa ainda está queimando e milhões estão mortos. As chamas atômicas no Japão abriram feridas no mundo espiritual que talvez nunca se curem. Dresden está em cinzas; Nanking sangra. Os Sanguessugas estão por todos os lados, como corvos se alimentando do sofrimento dos humanos sobreviventes. Fazendeiros humanos desesperados caçam lobos mais ferozmente do que nunca. Do outro lado do oceano, os Parentes das tribos indígenas estão apodrecendo em acampamentos internos disfarçados como escolas. Nações humanas foram separadas e apenas agora toda a profundidade da vitória da Wyrms através do Holocausto — através do mal dos homens — foi revelado. Caerns caíram em dúzias e em algumas cidades o céu Umbral não pode ser visto, ocultado por nuvens de Malditos. É isso o que encaramos, e não vai melhorar em dez, vinte ou cinquenta anos.

Nosso dever é convencer os outros Garou de que a vitória ainda é possível. Na verdade, eu não tenho certeza se isso está dentro do reino da decepção ou da revelação — eu prefiro pensar no último, mas minhas próprias reservas de esperança não estão em sua melhor forma. Ainda assim, por toda a escuridão que cobre o mundo, nós, Garou, ainda somos uma tocha no vácuo. Apesar de todas as coisas que eu me envergonho de minha tribo, eu nunca encontrei um povo mais forte, mais tenaz ou mais capaz do que meus companheiros Crias. As outras tribos, também me dão esperança — diferente de muitos Garou, presas no mito da supremacia tribal, eu sei que cada tribo tem sua função na Nação. Assim como os Crias são a Força dos Garou, os Presas são nossa Majestade, os Uktena nossa Perspicácia, os Senhores das Sombras nossa Esperteza, os Filhos nossa Unidade, os Garras nossa Conexão Primitiva. Pensar demais é um vício, não uma virtude. Esqueça as tentativas de mesurar se nós podemos ganhar a guerra — pense sobre se nós podemos ganhar essa batalha, agora, ou se nós podemos simplesmente continuar vivendo e realizando nossos deveres a Gaia por mais um dia. A resposta é um ressoante *sim*. Como Garou, nós temos a força interior para sermos heróis; apenas experimentar essa função não é o suficiente. É o nosso dever sagrado a Gaia lembrar nossos irmãos disso, através do exemplo, desafiar os outros Garou a viver como nós vivemos.

Veja, eu falei mal dos caçadores de glória, aqueles que lutam pelo seu próprio ego ao invés de serem verdadeiros Guerreiros Espirituais. Mas ser glorioso, ganhar os corações e a admiração dos outros, é um aspecto muito importante — não, um *dever* — de nosso augúrio, porque quando nós ganhamos prêmios, nós damos esperança em troca. Então sim, regojize-se na luz de seus próprios sucessos em batalha, seja um guerreiro exibido, eleve seu ego — faça o que for necessário para fazê-los acreditar que eles lutam uma guerra que pode ser

vencida, ao lado de um herói lendário. Se você tiver sorte, eles podem acabar vendo eles mesmo como heróis também...

Líder de Guerra

Apesar dos Philodox parecerem ser os mais capazes à tarefa de liderar, a verdade é que os Garou são uma raça guerreira e os Ahroun frequentemente estão no topo. Certas tribos — Crias de Fenris, Wendigo e Fúrias Negras, principalmente — tradicionalmente colocam os Ahroun em papéis de liderança. Na verdade, nosso tipo não faz os melhores líderes dentre os Garou, mesmo que nós acabemos assumindo esse papel. A força da nossa Fúria, o compromisso e o inerente desejo em enfrentar a corrupção onde quer que ela esteja e prolifere, pode nos cegar aos aspectos mais sutis de uma situação e nos tornar mais fáceis de sermos manipulados. Na verdade, os Ahroun podem ser seres honestos e nobres, mas mesmo o mais cuidadoso e indireto de nossas fileiras ainda assim é uma arma cega quando comparada à graça social de um Galliard, a esperteza de um Ragabash ou à perspicácia de um Theurge.

Mas a liderança condicional certamente é parte de nosso trabalho. É uma ironia, veja — nosso pecado mais citado é reclamar mais autoridade do que nos é devida, mas ainda assim nós temos o dever sagrado de assegurar que todo membro de nossa matilha obedeça nossas ordens sem hesitar. A chave, claro, é que nós somos os únicos supostamente a dar ordens em situações militares. Pense em nós como a polícia — nós temos que manter nossa autoridade ou os inimigos irão caçar os fracos, ainda que ninguém queira um estado de guerra. Não é, na opinião desse velho guerreiro, pelo menos, um dever dos Lua Cheia ditar as políticas da Nação Garou como um todo por muito tempo. A sociedade Garou é mais simples que a humana, e mais próxima de suas raízes. Enquanto poucos políticos humanos brigam para defender suas vidas, qualquer um em um círculo de lobisomem, que tem poder político, pode aumentar esse poder com poder físico. Cada vez mais, nos dias de hoje, Mestres do Desafio se apóiam em ludismo ou montagem de contos para resolver desafios ao invés de batalhas, mas o simples truismo ainda não foi quebrado de forma alguma, e entre os Garou, eu duvido que algum dia seja.

O que o Lua Cheia deve fazer é manter sua matilha em uma perspectiva militar e isso necessita de um grau de autoridade para ser feito. Cada augúrio é uma posse estratégica, mesmo que apenas nós enxerguemos as luas dos Garou dessa forma. É nossa responsabilidade assegurar que todo membro da matilha esteja preenchendo o seu papel, seja ele um dever místico ou social. Um Ragabash não deve ser apenas um bobo da corte, mas um batedor, enganador e um agente de espionagem. Um Theurge deve parar um pouco de explorar os grandes mistérios para fazer fetiches, comprometer espíritos da guerra e assegurar que aquela matilha tenha apoio Umbral na hora da batalha. Um Philodox não deve apenas julgar leis e conduzir rituais,

mas também deve ajudar na disciplina e aguçar a aptidão psicológica para o combate de seus companheiros de matilha. Um Galliard não deve estar tão completamente envolvido com mitologias que não seja capaz de usar sua perícia social para ajudar a sua matilha a se mover mais facilmente dentro da sociedade humana quando necessário. O Ahroun deve coordenar tudo isso, assegurando que as diversas habilidades dos outros augúrios sejam bem aplicadas para fazer a guerra, quando chegar a hora. Quando um julgamento tático necessita ser feito imediatamente, e vidas estão em risco, é *aí* que o Ahroun deve dar um passo adiante e reclamar a posição de líder.

Peão

Costuma-se dizer que ter fé é bom, mas ter fé cega é ruim. Eu diria a mesma coisa sobre obediência. Muitos Ahroun exigem posições de liderança e poder, vendo-as como seus privilégios por serem guerreiros. No entanto, a Nação Garou beneficia mais, talvez, àqueles que estejam dispostos a fazer aquilo que lhe pedem que seja feito, aos que providenciam a força bruta necessária para completar os objetivos de algum Theurge ou Philodox. Não é nenhuma desonra ser o instrumento da vontade de alguém maior do que você; e, em muitas ocasiões fomos nós, os Ahroun, quem conseguimos grandes vitórias para os Garou, simplesmente por fazermos o que outros decidiram que precisava ser feito.

Heróis

Sim, diga isso. Deixe escorrer por sua língua e pense sobre o que realmente significa para você, além de gibis e pôsteres de guerra. A maioria das pessoas pensa em heróis como parte exclusiva da ficção, não como algo encontrado nesse mundo triste. Mas nós somos feitos para sermos heróis, porém. Feitos para agir com nobreza e lutar pelo que acreditamos ser o certo. Somos feitos para sermos exemplos aos Garou ao nosso redor, para liderar pelo bom exemplo de fazer a coisa certa. “Certa”, nesse caso, é geralmente julgada por um padrão cruelmente pragmático, estando nossa guerra assim tão desesperada como está nos dias de hoje, mas deve — ou deveria — ainda existir algo da essência do sacrifício desprendido em algum lugar.

Em nossos melhores dias, nós lembramos àqueles a nossa volta que “guerreiro” não é uma palavra suja e que algumas vezes força bruta pode fazer do mundo um lugar melhor — ou mais provavelmente, pelo menos reduz a sua descida ao poço de corrupção de alguma forma. Não são muitas as pessoas que nessa era cruel acreditam na existência de verdadeiros heróis, mas é importante que nós acreditemos. Eu já vi heroísmo real, genuíno — as vidas de pessoas inocentes (e por isso eu digo sobre humanos e lobos) preservadas e melhoradas pelo valor de nosso augúrio. Nós devemos acreditar na possibilidade do verdadeiro heroísmo — a crença transforma a realidade, e esse tipo de fé (não essa fé cega — apenas uma fé clara) em nós mesmos separa uma pessoa propensa a espasmos de violência niilista de um Guerreiro Espiritual.

Instintos e Atitudes

Existem duas grandes e confortantes mentiras sobre Fúria que circulam e envenenam a sociedade Garou: que ela é incontrolável e que é descuidada. Os instintos dos Ahroun são simples e diretos: responda à agressão da mesma forma. Você sente isso em seu coração, mesmo que você não compreenda completamente. Nós somos inclinados a responder os insultos ou à corrupção com raiva e fúria e nós geralmente nos

apoiamos em nossos companheiros para aliviar nossos impulsos. Nunca subestime a intensidade de seus instintos agressivos, criança; parte de seu dever como Ahroun é aprender a controlá-los para que os que te circulam estejam a salvo. A Fúria é uma ferramenta, e não um mestre; o que você faz com ela

é sua responsabilidade.

Muitos, muitos Lua Cheia secretamente gostam de acreditar que a Fúria está além de sua habilidade de controlá-la. Afinal de contas, muitos de nós uma hora ou outra cedemos ao frenesi e ferimos ou matamos algo que nós não tínhamos o direito de ferir. Se torna muito mais fácil viver com essas memórias se você acreditar que você não tinha escolha. “Não foi Presas-do-Poder quem rasgou aquela jovem Parente que o chamou de covarde,” eu ouço ser dito, “foi sua Fúria. Ele não podia evitar”. Como se a Fúria fosse, de alguma forma, um agente externo que age em nós, forçando nos a fazer algo que nós nunca *realmente* quiséssemos fazer. Então, ele não tem nenhuma responsabilidade por suas ações sobre virtude do frenesi — que conveniente! Claro, existem muitos Garou que conseguem controlar suas ações ainda assim, o que mostra que essa forma de pensar nada mais é do que uma muleta psicológica.

Para ser justo com os indivíduos, a sociedade Garou não castiga os Ahroun da maneira como deveria algumas vezes. Existe uma moderada perda de Renome para a

maioria dos Ahroun que mata um humano (ou um lobo) aliado em um acesso de fúria, enquanto um humano iria passar um tempo de sua vida na cadeia. Outros Garou assumem que essa violência é nosso legado, que nós não deveríamos ser responsabilizados pelos frenesis e pelos atos de paixão.

Dessa forma, a Fúria pára de ser um fardo e torna-se uma desculpa, uma justificativa para fraquezas morais e psicológicas. Isso não pode ser tolerado e quanto mais cedo as potências da Nação se conscientizarem de que assassinato é assassinato, melhor nós estaremos. Já chega disso; vamos para a segunda mentira — essa é mais comumente acreditada por aqueles que estão de fora da sociedade Garou, mas ainda assim é um grave erro.

Nossa Fúria dificilmente é descuidada, é uma raiva direcionada; ela tem um *propósito*. Nós, vergonhosamente, soltamos nossa Fúria sobre nossos aliados e sobre inocentes em algumas ocasiões, mas qualquer um que já tenha sentido a Wyrn sabe que essa não é a razão pela qual a Fúria nos foi dada. A corrupção da Wyrn evoca um sentimento de repulsa em nós que é muito difícil de explicar com palavras, isso rapidamente nos leva até um desejo primitivo, uma fúria primitiva que queimava quando o mundo ainda era jovem. É quase como se nós nos tornássemos um receptáculo, uma casca consciente habitada por Gaia ou Luna



quando essas poderosas divindades atacassem seus odiosos inimigos. Eu não tenho palavras melhores do que essas para descrever a fonte de nossa agressão, mas eu peço a você que pense sobre isso: os humanos não têm Fúria.

Eles se deitam com o mal facilmente, comprometendo sua ética quando necessário para sua sobrevivência ou prosperidade. No geral, essa habilidade que eles têm de fazer compromissos os deixam distantes do derramamento de sangue, sofrimento e de perdas desnecessárias — eu não estou insultando os humanos. Mas isso sempre me horrorizou, que tantos deles perderam a capacidade de sentir uma raiva verdadeira quando testemunham algo que eles sabem que é errado, é doentio e mal — apenas uma aceitação ou uma tola apatia. E assim a Wyrn se move silenciosamente por entre sua sociedade, ganhando mais adeptos a cada dia. Eu acredito que o mundo tem uma desesperada necessidade de criaturas que ainda têm a habilidade de se mover em uma fúria assassina perante a injustiça e corrupção, que odeiam a escuridão em seu sentido abstrato ao invés de apenas se oporem a ela quando a praticidade exige. Todas as criaturas de Gaia se adaptam a específicas características para preencher o posto em Sua Ordem Natural. Nosso posto é o de caçador, assassino, e Gaia nos deu a Fúria por essa razão.

Agora, você tem que entender isso. Outros na sociedade Garou vão ver você como um bruto ou como um macaco de batalhas, simplesmente por causa de seu signo Lunar. De muitas maneiras, eles estão certos. Nossa maior virtude é também nossa maior fraqueza: nós não podemos e nem devemos nos comprometer com o mal. Nunca. A Wyrn deve ser enfrentada onde quer que resida e sempre que proliferar — nenhum outro augúrio defende esse mandamento da Litanía com tanta tenacidade quanto nós. Mas nossa inquieta agressividade também nos faz alvos fáceis de sermos manipulados: você pode ser um estudioso, um pacifista ou um pensador se quiser, e essas coisas podem até mesmo fazer de você um melhor guerreiro — mas todo Garou sabe que sobre essa fachada está a Fúria de um Ahroun, e não dá muito trabalho trazer essa Fúria à tona. Essa simples verdade dá aos outros um certo poder sobre você e esse poder geralmente leva à complacência ou indiferença. Assim que você se envolver em políticas de seita, seus rivais irão automaticamente saber qual botão pressionar, e que isso pode te ferir tremendamente.

Alguns Ahroun tentam compensar isso abraçando o ideal de civilização completamente, tentando colocar seus instintos de lado e transformando-se em manipuladores e em seres sociáveis friamente controlados. Que infortúnio, eu digo: Gaia fez de você um ser simples e existe apenas uma coisa que você realmente faz bem. Quando um Ahroun tenta se refazer como uma pessoa complicada, um ser na verdade mais capacitado na sociedade humana do que na Garou, ele perde parte da simplicidade de propósito que Gaia lhe deu, o poder de seus instintos agressivos. A mesma raiva

que te transforma quando um maldito Ragabash aperta um simples botão irá lhe dar o poder de rasgar a garganta de um Maldito enquanto esse mesmo Ragabash espia a outra extremidade. Se nós somos brutos, então que seja: nós somos o que Gaia ordenou que fôssemos, e eu não irei me permitir acreditar que qualquer coisa mais “complexa” ou “sutil” seja necessária para nós sermos criaturas de valor.

Ahroun através das Tribos

Diversidade está entre as maiores forças da Nação Garou e como qualquer Fenrir sabe nós precisamos de cada fragmento de força que tivermos nessa era. Todos os guerreiros de Gaia lutam de formas de diferentes, mas todos continuam lutando sob a bandeira Dela.

A inimizade entre as Fúrias Negras e minha própria tribo é lendária, mas eu espero que você acreditará em mim quando eu disser que tolero a tribo, de modo geral, sem má vontade. E afirmo, falando como um próprio Ahroun, as Lua Cheia delas me dão medo. Nós Crias temos a desonra única de termos moralmente fracassado muito, muito gravemente com relação ao povo judeu; eu temo que tenha visto muitos dos mesmos perigosos sinais na Fúria das Fúrias Negras. Elas trazem a terrível mistura de ideologia íntegra, isolamento de seus “inimigos” (eu nunca encontrei uma Fúria que entendesse realmente um homem, além de estereótipos e acusações) e um crescente ódio e frustração — isso não pode terminar bem. Reze para Gaia pelas almas delas, garoto. Sexismo é uma doença e uma que não pode ser combatida apenas com o ódio. Isso talvez seja confortante para várias por acreditarem que são poderosas “protetoras” que saem por aí prontas para fazer estupradores e espancadores de esposas virarem presunto, mas nosso mundo é raramente preto e branco, e muitos que ofendem mulheres não devem morrer. Sangue, terror e morte são pouco para contrabalancear complexas doenças sociais como pobreza e aversão à mulheres, mas essas são as únicas coisas contra as quais devemos lutar. Desconfio que Fúrias com pouca Fúria tem feito bem mais, e melhor, para o lugar da mulher no mundo do que suas Ahroun fizeram.

Os Roedores de Ossos me dão esperança em frente à pobreza, porém. Seus Lua Cheia tornam-se incríveis lutadores desviados, mesclando a criatividade e furtividade, que são geralmente características dos Ragabash, com a habilidade de andar na ponta dos pés e distribuir bofetadas de um Ahroun. Eles também respeitam seus Theurges e Philodox, eles sabem seus lugares na tribo, por isso não tentam comandar sozinhos toda a festa. Notoriamente, eles sustentam bem o manto de fúria — o singular humor auto-depreciante de sua tribo é famoso por corroer a loucura do ego antes que a mesma torne-se um perigo. Ignorando sua posição social, porém, os Roedores Ahroun continuam sendo criaturas primitivas e depravadas, e eles, mais do que ninguém, incorporam o Ahroun como o último sobrevivente. Nem todos são modelos brilhantes, claro — a Fúria leva muitos deles a se envolverem em brutais e violentas

ganges de rua ou a odiar aqueles que possuam mais prosperidade financeira que eles. Mesmo assim, eles merecem bem mais admiração do que recebem. Para uma tribo que supostamente exalta força e tolerância, nós Fenrir podemos ser muito cegos quando temos que perceber a presença dessas qualidades em um Roedor Ahroun, outros Garou também não ficam atrás.

O Ahroun Filho de Gaia não está tão perto do paradoxo como muitos pensam. Integridade traz força para todos os Garou e guerra inter-tribal é efetivamente uma forma de sucumbir à Wyrn. Não confunda paz com fraqueza, novato; estes são guerreiros que desejam defender a causa da paz até seus último suspiro. A tragédia real, porém, é a falta de respeito que eles recebem de seus companheiros Garou. Argumentei contra os Ahroun estarem no topo por padrão, mas por tudo que sacrificamos e tudo que sofremos em nome de Gaia. Mas certamente não pertencemos à inferioridade! Guerreiros dos Filhos de Gaia que executaram atos que qualquer outra tribo definiriam como heróicos, freqüentemente observam seus companheiros de tribo se afastarem claramente durante meses, simplesmente porque eles não têm estômago para aceitar que algumas pessoas precisam morrer. Uma situação vergonhosa.

Ahroun Fianna brilham como o **sol** — freqüentemente dotados de grande beleza e carisma, eles parecem heróis lendários renascidos, cavaleiros modernos de uma tábua redonda metafórica. Como Lancelot, porém, orgulho excessivo é na maioria das vezes suas ruínas. Como muitos Fianna, eles têm uma ligeiramente romântica visão do mundo, mas para um poço de fúria inumana, romantismo — ou qualquer distorção do realismo — é uma tragédia esperando para acontecer. Matadores não podem permitir a si mesmos o luxo de óculos rosados e realmente muitos “heróis” Fianna parecem acreditar que estão vivendo em um livro de histórias. Ego vai mais fundo nos Fianna do que em qualquer outra tribo, e misturado com a Fúria isso pode tornar-se como uma úmida e antiga estufa — um campo maduro com podridão e mofo psicológico. Paixões não são apenas passatempos; elas os consomem por completo, movendo, freqüentemente destrutivas e sempre joviais. Os Fianna encarnam a paixão, e seus Ahroun misturam tal paixão com a habilidade física de retalhar qualquer coisa inferior. Isso é tudo o que me rebaixarei para dizer sobre eles.

E sobre minha própria tribo, os Crias de Fenris? Nós caímos, ah, e gravemente, mas os Crias de Fenris são fortes. Nós, espero, extirpamos o veneno de Hitler de todos os cantos de nossa tribo e creio que como tribo nunca mais iremos cometer o erro de render-nos ao ódio dessa forma. Nós ainda sofremos da enfermidade da loucura do ego, agressão cega e liderança Ahroun, mas nós temos uma grande força também, e agora acredito que estamos aprendendo a habilidade do temperamento e a guiar nossa raiva. Talvez. Eu rezo, pelo menos, eu estou aterrorizado, na verdade; nenhuma outra tribo tem sido cegada recentemente pela Loucura da Fúria como a

minha. Mesmo assim somos notáveis, também, e apesar de maculada nossa força continua potente. Deixe que isso seja uma lição sobre força, novato: fraqueza não é sempre aparente, e nem todos os tipos de força mostram-se sobre o campo de batalha. Eu quero acreditar que os Fenrir são fortes não somente em nossa perícia em batalha, mas em nossa habilidade de resistir às verdades dolorosas e salvar nossa honra esfarrapada. Apenas o tempo irá dizer se poderemos, mesmo assim, reparar nosso histórico sem cair de maneira silenciosa na fraqueza.

Ahroun Andarilhos do Asfalto adotam violência como um bisturi, usando isso como uma ferramenta na engenharia social. Eles freqüentemente servem de impositores para o resto de suas tribo, protegendo propriedades criminais e garantindo que os servos da Wyrn irão encarar os Andarilhos na área financeira, como preferem, no lugar de serem capazes de atacar diretamente. Eles muitas vezes acabam agindo como soldados e guarda-costas, e minha impressão é que enquanto alguns são felizes em servir honradamente outros tornam-se insatisfeitos com suas funções na tribo e desejam um lugar mais alto ao sol. Vários Andarilhos Ahroun mais individualistas evitam matilhas e reivindicam uma área particular de suas cidades como um protetorado, trabalhando para o manter livre da mácula da Wyrn e proteger as pessoas que ali residem. Por mais nobre que essa intenção possa ser, acredito que os Andarilhos que seguem os caminhos de seus anciões acabam fazendo mais por sua tribo do que seus primos de “espírito-livre”.

Uma observação interessante: quando eles deixam de lado o preconceito de um para com o outro, de chamarem-se de “Portadores da Wyrn” e de “Primitivos”, os Ahroun dos Andarilhos do Asfalto e dos Uktena classificam-se entre as mais efetivas uniões complementares que a Nação Garou tem para oferecer. Ambas as tribos especializam-se em uma forma parecida de lutar: acertando o inimigo onde dói, planejando de antemão e escolhendo seus atos de violência por longos períodos e impacto espiritual. A combinação de métodos mundanos e percepção mística contribuem para um time excepcionalmente perito e eficaz, assim os Guerreiros Espirituais dessas duas tribos trabalham juntos mais do que a maioria dos outros augúrios podem esperar, guiando-se por estereótipos.

Os Guerreiros Espirituais dos Garras Vermelhas... oh, Gaia, que eles sempre tenham minha misericórdia e compaixão. Hominídeos freqüentemente são culpados por todo o ódio que os Garras, que possuem uma amizade sossegada com seus primos lupinos, carregam. Tolos — eles não entendem que a Maldição fere igualmente fundo nos lupinos assim como nos hominídeos? Garras Ahroun são recheados de ódio, vindos de uma educação lupina onde o estrangeiro é odiado, eles têm uma pequena habilidade em entender, reduzir e controlar isso.

Eles são responsáveis em muito pela reputação negativa de sua Tribo, sendo por várias vezes chamados

de incitadores de guerras, psicopatas e matadores de humanos, na verdade — os Garras de augúrios com menos Fúria são mais parecidos com seus verdadeiros primos lobos em temperamento. Eu certamente não estou tentando justificar o assassinato de humanos, aqui — tudo o que estou dizendo é que o Garou típico ganha muito mais com seu lado Hominídeo, e sem isso o guerreiro dos Garras está inteiramente à mercê dos terríveis e estranhos instintos da Fúria. Ninguém que não seja um Garra, creio eu, realmente entende como é aterrorizante, aprisionante e estranho o mundo visto com seus olhos. Podemos culpá-los, nesse caso, por morderem?

Os guerreiros dos Senhores das Sombras são brutais e sem misericórdia como as histórias os fazem ser, mas nos dias de hoje eu poderia considerar isso mais como uma virtude do que uma fraqueza. Eles também parecem possuir um tipo de honestidade genuína com as faltas do resto da sua tribo — eles não são Maquiavélicos; falo de um tipo de honestidade mais profunda. Há uma ideologia genuína por trás de suas ações, uma devota crença de que o fraco deve submeter-se ao forte e o mal é gerado quando ocorre o reverso. Eles fazem bons pontos, também — tanta corrupção exaspera na sociedade hominídea porque bons homens não tem ambição, oprimindo-se à líderes fracos e decadentes que não são mais que um triste eco da força de seus caracteres. Apesar de que certamente não familiarizo com os assuntos internos dos Senhores das Sombras, eu posso especular que seus guerreiros são freqüentemente explorados por Ragabash, Theurges e outros augúrios dos Senhores provavelmente para avaliar a manha sobre a força. Desconsiderando isso, eles são os Senhores que muitas vezes vêem aqueles que são mais fracos que eles mais como peões que como indivíduos e quando eles encontram um líder verdadeiramente forte e competente, eles defenderão sua regência até a morte. Isso é significativo pra mim.

Os Peregrinos Silenciosos são freqüentemente vistos como uma tribo pacífica, mas sua antiga (e teimosamente combatida!) guerra com os Sanguessugas Egípcios deveria pôr esse mito para dormir. Os feitos dos Ahroun Peregrinos não são freqüentemente cantados, eles são a antítese dos ostentosos Fianna ou empinados Presas de Prata. Apesar disso o heroísmo anônimo continua sendo heroísmo, assim creio que os atos mais gloriosos dos Peregrinos Ahroun são testemunhados apenas pela areia e pelos seus espíritos tribais de Renome. Eles certamente não se gabam em assembléias, algo que um ou outro Garou em sã consciência faz. Gostaria de acrescentar também uma palavra sobre os realmente únicos e criativos métodos que os Peregrinos desenvolveram para o combate através dos séculos. Eles usam seus Dons de movimento como maior vantagem, tendendo à serem guerreiros altamente táticos, e escolhem bem suas batalhas. Como mensageiros, fornecedores, escolta ou assassinos, esses Ahroun têm sido facilitadores para centenas de grandes vitórias contra a Wyrn, mesmo se isso não lhes der muito crédito.

Presas de Prata

William teve vários comentários especialmente azedos sobre os Presas de Prata em sua crítica original, incluindo alguns perturbadores pensamentos proféticos sobre Jacob Morningkill. Eu os cortei porque são uma parte de seu discurso que é claramente datado; William morreu antes que o Rei Albrecht nasceu. Creio que uma menção do Ahroun dos Ahroun é muito apropriada aqui, porque isso propicia um contraponto muito efetivo para a estranha heresia que William continua produzindo, que Ahroun são líderes fracos. Posso entender o quão gélido o mundo deve ter olhado para ele então, recordando do Holocausto com um coração recheado de ódio inerente. Mas Albrecht avançou e comprovou o que William parecia tão desesperado para acreditar: é possível ser cheio de Fúria e, lá no fundo, continuar sendo um bom homem. Creio que se William estivesse vivo hoje, ele provavelmente estaria orgulhoso de Albrecht, e também gostaria de experimentar um tipo de elevação indescritível, um senso de sobresegurança espiritual, através de sua mera existência.

Sobre os Guerreiros Espirituais dos Presas de Prata nos arredores modernos: Albrecht foi sucedido no aspecto de inspiração de seus deveres de augúrio além de suas aspirações mais selvagens. Alguns jovens guerreiros dos Presas espelham-se na imagem dele, enxergando uma chance de escapar da estagnação de seus anciões. Esses Ahroun tentam ser formadores de opinião, não seguidores, e freqüentemente atraem a ira de seus anciões no seu desejo de reconstruir a imagem da tribo. Eles estão acabados, na verdade, e a tribo de modo geral é mais do que um pouco caótica conforme os velhos são chutados fora para dar espaço para os novos. Muito disso significa descer de sua torre de marfim e interagir com o mundo — as aventuras de “nível urbano” de Albrecht inspiraram vários outros Ahroun a deixarem seus mansos vales na procura da vida real e da arte da guerra honesta. Silenciosamente, eles estão aspirando desesperadamente para hastear a imagem do herói moderno, e não posso culpá-los por isso.

Os Portadores da Luz Interior encarnam o poder da fúria sob a disciplina. Por afiarem sua determinação, eles são capazes de canalizar sua paixão em enormes feitos marciais. Eles controlam a Fúria talvez melhor que qualquer outra tribo Garou, em média, mas isso não significa que eles são contra o uso da mesma. Na verdade, em fato, é o oposto; o foco espiritual deles os dá um enorme respeito pelo dever em geral, que partem de suas idéias culturais sobre Dharma, as quais levam seus Ahroun a um alto grau de humildade, mais do que aqueles de outras tribos: como Arjuna na Bhagavad Gita,

é o dever deles lutar ao lado de deuses e espíritos; eles puramente reconhecem seus destinos e os obedecem. Portadores da Luz Interior criam guerreiros que pensam, Ahroun que se concentram mais em afiar suas habilidades do que em caçadas e glória, tentam incorporar parte do sangue, trovão e poder elemental encontrados nos épicos Indianos e Chineses.

Uktena criam minuciosos e efetivos guerreiros. A tribo é guiada totalmente por seus Theurges, sendo assim seus guerreiros não tem a mesma pegada de um, digamos, Ahroun Cria de Fenris. Mas eu já tive a honra de trabalhar com Guerreiros Espirituais dos Uktena e posso confirmar suas coragem e competência. As duas palavras que vêm na cabeça à respeito deles são “ataque cirúrgico”: eles sabem exatamente onde acertar um inimigo para feri-lo muito, sua tribo tem a melhor inteligência militar que já vi. Diferente da maioria dos Ahroun, Uktena satisfazem-se pouco com violência casual; a Fúria dos Crias queimam quente, enquanto a Fúria dos Uktena é fria e calculada. A excelência deles no planejamento militar, e sempre que lutam, geralmente tem um objetivo em suas mentes — frequentemente sequestrando itens místicos ou aprendendo um poderoso segredo.

Eu não vou falar mal dos vários heróis Fenrir que conheci que arrastaram-se precipitadamente em uma feroz batalha, mas às vezes um ataque mais direcionado a um inimigo sutil é necessário. Uktena e Andarilhos Ahroun são especializados nisso — encontrando o mais terrível tipo de inimigo, o tipo que se esconde atrás das muralhas da burocracia, da direção errada e dos segredos grisalhos, eles os forçam a sair de suas carapaças para serem estripados na áspera luz do dia.

Seus métodos de treinar os Lua Cheia influenciam na honra, disciplina e reverência aos espíritos sobre caçada da glória, o que em meus olhos significa que eles tendem a produzir uma raça melhor de Ahroun em sua maioria. Fetiches são altamente avaliados como um sinal de glória pelos Uktena, então você pode supor que seus guerreiros mais experientes carregam um saco extra de truques mágicos para aumentar seus já flexíveis Dons. Uma nota final sobre os guerreiros Uktena: percebi que muitos deles parecem ter uma incrível aptidão para memorização; não tenho certeza do porquê, mas deve ter algo a ver com estar apto para ler documentos em um lugar hostil e guardá-lo de volta despreocupadamente. Mas isso é apenas uma especulação...

Ahroun Wendigo lembram meu próprio povo de várias formas — selvagem, furioso, violento, macho, sangrento e deleitando-se com cada minuto disso tudo. Todavia, existe um sofrimento maior nisso, uma profunda e cortante vergonha. Me pergunto como os Crias irão arcar com a perda de tudo o que eles têm, nossos parentes enjaulados em reservas, carregados de doenças estrangeiras, viciados em bebidas fornecidas por agentes da Wyrn e rigorosamente convertidos a falsas religiões em um aterrorizante Impergium cultural. Sei, entendo porque os Wendigo são furiosos, porque eles

odeiam minha tribo e eles têm minha compaixão por tudo aquilo que perderam. Eu também reconheço a tremenda força que eles demonstram, seja lutando com as literais manifestações da Wyrn ou agüentando sobre os ombros o peso por tudo aquilo ao qual seus Parentes estão sujeitos.

Mas também existe um lado amargo desses heróis perspicazes. Mais do que em qualquer outra tribo, eles se renderam ao ódio, e na loucura de sua Fúria muitos deles estão matando tudo que sua tribo jurou proteger. Quão poderosos seus Parentes Indígenas podem ser se sua tribo já foi equilibrada como os Uktena e os Senhores das Sombras? Suas fraquezas não são tão diferentes de como foram nossas fraquezas no nosso momento mais escuro: eu lembro da Mãe Alemã e como ela ficou sob o Tratado de Versailles, nossas crianças cresceram na imundície enquanto os nobres Britânicos e Franceses podiam dourar suas casas com arquitetura fina. Lembrome da vergonha que sentimos, o quão profundo a cólera queimou. E nunca serei capaz de esquecer do erro que essa raiva fez os Crias cometerem. Eis um motivo para a esperança, quando vejo muitos jovens guerreiros Wendigo ignorarem o preconceito de seus anciões e trabalhar para fazer da tribo uma poderosa e relevante parte da Nação Garou, colocando de lado antigas rixas e trabalhando em objetivos comuns com os Garou Europeus. Isso faz parecer que, como o inverno rende-se à primavera, cada nova geração dos Garou, mesmo que muito pequena, traz uma nova perspectiva para sua tribo. Em nenhum lugar esses espíritos juvenis são mais necessários do que entre dos Wendigo.

E é claro, os Ahroun Dançarinos da Espiral Negra legitimamente nos aterrorizam — não existe espírito nobre de competição entre eles, nem amor esportivo aos conflitos. Existe apenas a necessidade absoluta deles de fazerem mortos, e, por quaisquer meios possíveis. Realmente, eles tocam um perturbador acorde conosco, da mesma forma que imagine seus Ragabash enfrentando os Ragabash de Gaia, seus Theurges aos nossos Theurges, e assim por diante. Ninguém quer lutar contra si mesmo, simbolicamente ou não. Quando um jovem Garou encontra os Espirais pela primeira vez, eles parecem tão estranhos, tão horripilantes em sua violência insana. Mas então, depois durante sua vida, ele em algum momento presenciará um Ahroun de Gaia lambuzado com o sangue do inocente e bufando satisfeito com o prazer de matar, e os desvairados guerreiros Espirais não vão mais parecer tão estranhos. Isso, na verdade, é exatamente o que os Espirais Ahroun são: o mais sombrio de nossos destinos, no que nos tornaremos quando nos deixarmos nosso dever e abraçarmos o egoísmo totalmente. Um Dançarino Theurge pode realmente amar a Wyrn — vai saber — mas seus Ahroun amam apenas a si mesmos. Sem dever, sem devoção abnegada, tudo o que lhes resta é o ego, violência, e um faminto tipo de ódio que nunca será saciado, não interessa o quanto se alimente.

Creio que os Uivadores Brancos, todos esses anos atrás, foram como os modernos Crias... você está

chocado de que eu esteja dizendo isso da minha própria tribo, novato? Fique chocado.

Papel na Matilha

Muitos augúrios têm um complexo e variado papel a realizar nas missões da matilha, mas o nosso é completamente simples: é seu dever tomar a linha de frente, assumir o fardo e proteger seus companheiros de matilha de qualquer dano físico. Isto não quer dizer que um companheiro de matilha de um augúrio diferente possa perder as forças ou adoecer, mas eles freqüentemente serão encaminhados para outros assuntos - expulsar um espírito hostil, tentar arrombar um complexo trancado, procurar um fetiche com visão mística - e é sua responsabilidade assegurar que eles tenham segurança e o tempo que eles precisarem para fazer isso. Quando um companheiro de matilha cai em batalha você, como o Ahroun, compartilha de sua desonra, pois é sua responsabilidade prover suporte militar e instrução da qual ele necessita para assegurar que ele não falhe.

Fim da história.

Ciclo de Vida

Cheios de Fúria como somos, muitos Ahroun iniciam sua existência como lobisomens com a Primeira Mudança que sempre é mais violenta do que o normal. Você ouve um monte de histórias sobre como um Garou nascente descobriu seu patrimônio dilacerante supostos assaltantes, estupradores ou neo-nazistas aterrorizando seus vizinhos. Essas são as histórias de Primeiras Mudanças cantadas nas assembléias, porque viscerais e sangrentas como elas são, elas continuam sendo do tipo confortante. Muitos Garou enfrentam situações piores, muitos piores nesse aspecto. A Mudança é causada por intensos estresse, terror ou sentimentos de agressão, e a natureza humana sendo o que é, isso significa que freqüentemente um professor condescende, um irmão mais novo pentelho ou um parente dedo-duro são os que sofrem a maior parte da recém-nascida Fúria do lobisomem. Ironicamente, mulheres parecem mais propícias à esse tipo de tragédia do que os homens — machos aprendem muito cedo o quanto eles podem machucar ao partir para cima fisicamente, mas mulheres humanas não tem o mesmo treinamento nessa área. De qualquer forma, muitos Ahroun de ambos os sexos carregam o segredo das reais circunstâncias à respeito de sua Primeira Mudança até o túmulo junto deles. Certamente, alguns Ahroun tem iniciações mais felizes do que outros, mas sangue e morte não são incomuns no capítulo de abertura da existência de um Garou.

O Ritual de Passagem para um Ahroun varia pouco de tribo para tribo — isso é uma tradição que ninguém desejaria mudar. Ahroun chegam à maturidade em prova de fogo ao vivo, um visceral combate contra uma criatura da Wyrms viva. As tribos mais fracas asseguram que o Ritual seja “seguro” — existem anciões próximos para salvar o filhote caso ele perca a luta. Outras tribos não

são tão educadas — a minha própria Crias de Fenris, os Fianna e os Wendigo, todas têm várias histórias de Rituais de Passagem que terminam em fatalidades. Mas um sozinho e pequeno Maldito ou fomori continua não sendo páreo mesmo para um Garou destreinado, e uma vez que os instintos Garou assumam o controle, a vitória é o resultado comum.

Pare e pense sobre como deve ser sentir isso; você é um adolescente típico, talvez um pouco emocional e um pouco solitário devido à Maldição, você acaba de estripar outro provável sábio com suas próprias mãos. Sua face e pelagem estão manchadas com sangue e outros fluídos, e toda pitada de socialização prévia que você tinha está dizendo que você acabou de cometer uma atrocidade — lembre-se, você é um filhote; você provavelmente não entende realmente a Wyrms. E ao redor de você todos estão *aplaudindo* — eles estão ocupados dizendo à você que você é um herói, um paradigma, um grande guerreiro em sua estrutura. Pela primeira vez em sua curta vida, você encontra uma aceitação verdadeira. Pense sobre o impacto disso. Isso explica muito sobre nosso augúrio, realmente.

A trágica verdade é que muitos jovens Ahroun são ensinados à crescerem como perseguidores da glória — desejando mais morrer por Gaia do que viver bem em nome Dela. Isso tende à ser uma reviravolta muito grande entre nós, seja por naturalmente sermos a linha de frente da tropa de choque da Nação Garou, inaturalmente devido à névoa de fatalismo e desespero que arrepiaram toda a Nação Garou desde a Grande Guerra. Como na maioria dos augúrios Garou e profissões humanas parecidas, a juventude é um tempo de pouca previdência e pouca introspecção, mas nosso tipo às vezes exagera isso até quase virar caricatura. Precipitação é perdoada, particularmente se dessa vez isso levou à uma vitória. Várias coisas que deveriam fazer outros Garou começarem seus afazeres para com seus anciões são ignoradas em um Ahroun, particularmente em um de Raça Pura que demonstrou proeza em suas recentes batalhas. Um número de rápidas e brutais batalhas com bestas da Wyrms freqüentemente leva um Ahroun na meia idade antes do tempo natural — nós passamos pelos Postos com menos idade cronológica do que em outros augúrios; diferente de Honra e Sabedoria, Glória não exige anos de estudo e treinamento para acumular. Isso apenas depende de sorte, vitória e uma boa reputação.

Chega uma hora na vida de todos os Ahroun onde uma escolha deve ser feita, mesmo que a vasta maioria não entenda, isso é exposto diante deles. A escolha é entre o ego e o dever, entre egoísmo solipsista e honrosos serviços para um poder espiritual mais elevado. A maior tentação que um Ahroun sempre irá encontrar é acreditar nas coisas que fazem a vida fácil de viver. Você já ouviu todos antes: *como um Ahroun, a grande partilha da glória, a primeira morte, os melhores fetiches são meus por direito e é meu dever reivindicá-los. Os Bastet / Andarilhos do Asfalto / Senhores das Sombras / Feiticeiros / Judeus / Impuros são tão*

inimigos quanto a Wyrms e é meu dever matá-los. Eu sou evidentemente o melhor líder que minha matilha / seita / tribo pode ter, dessa forma é meu dever reivindicar. A guerra talvez nunca possa ser vencida de qualquer jeito, então é meu dever cair em uma morte gloriosa. Evidentemente, dever pode tornar-se um pouco pressionante quando você tem que escolhê-lo. Isso é o que diferencia ser um herói de ser a caricatura de um herói.

Poucos Ahroun de postos mais baixos sobrevivem a ponto de se tornarem anciões mais no que em qualquer outro augúrio, pelo menos entre as tribos mais violentas. Aqueles que o fazem são espertos e poderosos veteranos de milhares de batalhas e sofrem com a responsabilidade adicional de viver sem a maioria das limitações — geralmente, ninguém em área próxima pode desafiar a bravura de um Ahroun ancião. Isso os dá uma perigosa liberdade para a consequência de seus próprios atos, pelo menos na maioria das vezes isso acaba causando grandes danos à Nação. Aqueles que se renderam ao ego tornam-se os tiranos da seita, velhas bestas grisalhas vivendo em ecos da glória de seus feitos passados e usando força bruta para esmagar qualquer um que os irritam. Esse tipo de ancião Ahroun não é sempre óbvio — às vezes ele se torna um excelente líder tático, trazendo à sua seita vitória atrás de vitória, e então eles são populares e respeitados por toda a Nação. Mas uma vez que a seita tenha abraçado o tipo de ditadura da glória que esse ancião Ahroun oferece, ela cresce sutilmente doente, e como um templo Asteca ela constantemente precisa de novos derramamentos de sangue para se sustentar. Isso pode ser apenas uma questão de tempo até que todas as óbvias manifestações da Wyrms próximas sejam destruídas, e o Ahroun comece a ver as seitas vizinhas menos como iguais e aliados, e mais como suculentas conquistas potenciais. Em breve, Garou voltará garras e presas contra Garou, e Luna irá verter em lágrimas por aquele que traiu seu dever tão gravemente...

Papel na Seita

A primeira e mais proeminente função do Ahroun dentro de qualquer seita é militar. Ahroun jovens agem como tropas de choque da seita, participando de assaltos, operações táticas e outras ações ofensivas sob a supervisão dos Anciões. A maioria dos Lua Cheia não têm objeções quanto a serem usados dessa maneira, já que este é o caminho mais rápido para a Glória e, portanto, para os postos mais altos como um Ahroun. Anciões Ahroun ainda lutam nos interesses da Seita, mas quase sempre em postos mais defensivos — certo ou errado, a sociedade Garou ainda se preocupa mais com a proteção dos caerns do que com levar a luta para dentro do território da Wyrms. Essa é uma tática mais segura num conflito com poucas probabilidades de vitória, na verdade; estratégias e riscos não costumam sair tão bem como nos filmes. Ahroun loucos-por-glória ainda insistem em liderar grupos de assalto mesmo quando eles

pertencem ao Caern, o que pode se mostrar especialmente trágico com a ausência do Vigia, que nunca deveria deixar seu Caern exposto ao perigo.

As duas posições mais comuns entre os Ahroun são as de Inimigo da Wyrms e de Vigia — ambas requerem um guerreiro poderoso e misturam glória em seus deveres, tornando-as muito atrativas para os Lua Cheia. O posto de Inimigo da Wyrms é aberto a Ahroun de posto baixo que não precisam estar necessariamente ligados à seita. Não é de se assustar, portanto, que seja o cargo mais cobiçado entre os jovens Ahroun, causa de muito mais desafios, atritos e politicagem do que este realmente vale. O Vigia encontra uma posição mais estável, prestigiada com o respeito de toda a comunidade, o Vigia não é somente um dos mais poderosos Garou da face da terra, ele é alguém que decidiu colocar sua devoção ao dever acima da glória e dos privilégios de liderar ofensivas. O Vigia normalmente leva uma existência mais calma, ainda que nem um pouco menos valorosa.

Ahroun raramente aspiram às posições mais ritualísticas da seita como Mestre do Ritual, Mestre do Uivo ou Conjurador da Wyld. Existindo poucas ocasiões que possam levar um Ahroun a ocupar tais posições, de qualquer forma. Primeiro, em seitas que idealizem tanto a guerra, que todos os postos importantes sejam ocupados pelos Lua Cheia. Obviamente, estas seitas seriam profundamente desbalanceadas e inaptas nos assuntos que exigissem os domínios do espiritualismo e das tradições Garou — não que elas fossem se importar muito com isso. Contudo, existem sólidas razões para que um Ahroun ocupe uma posição pouco convencional dentro da seita. Algumas vezes um Ahroun de alto posto se devota tão profundamente a Honra quanto a Glória, e se encontra numa situação onde sua presença é necessária o tempo todo dentro da Seita. Esses Lua Cheia geralmente acumulam outra função liderando diferentes rituais (às vezes mesmo como Mestre do Ritual) tanto para demonstrar sua devoção aos espíritos quanto para se manterem ocupados nos tempos de paz.

Outros Ahroun simplesmente exibem aptidões incomuns, as quais os anciões vêm vantagem em tirar proveito. A despeito de qual seja o motivo, o que uma seita perde em formalidade e tradição, quando escolhe um Ahroun pra ocupar posições ritualísticas, ela ganha em pura sinceridade e devoção, já que poucos seres entendem o sacrifício em nome de Gaia como um Ahroun e essa lealdade transparece em qualquer rito ou uivo liderado por eles.

Quanto ao Conselho de Anciões, a influência dos Lua Cheia vai variar de seita pra seita, de tribo para tribo. Eu já ouvi que dentro das seitas dos Filhos de Gaia e Portadores da Luz Interior nós temos pouca ou nenhuma voz. Em tribos mais beligerantes, o Conselho normalmente é dominado por Ahroun. A formação mais saudável é algo no meio termo, com Conselheiros Ahroun oferecendo seu ponto de vista militar, Theurges a espiritual, Ragabash desafiando preconceitos e Philodox equilibrando isso tudo a fim de chegar a uma



decisão final. Infelizmente, nos dias atuais isso quase nunca é uma realidade. Em seitas onde Ahroun conquistou a posição de líder da seita, você raramente verá um Conselho de Anciões poderoso moderando seu poder. Luas Cheias não dividem bem a autoridade, e têm a trágica tendência de esmagar àqueles que ficam em seu caminho.

Ahroun e os outros

Angúrios

Agora, antes de eu começar a tagarelar sobre nossa relação com os Garou de outros auspícios, existem dois pontos relevantes que eu gostaria de enfiar nas suas cabeças. Primeiro, Ahroun são chamados para servir e ajudar outros Garou muito mais do que nós pedimos a mesma coisa deles, e esse é o maldito jeito que as coisas devem ser. Seus companheiros vão precisar de você — para defendê-los, para liderá-los na batalha, para tomar a sua posição toda vez que isso for necessário — e você vai engolir isso e aceitar qualquer pedido razoável deles. Por quê? Porque é seu dever, justo ou não. Se seu Theurge precisa empreender um ritual para conseguir por aquele Maldito gigantesco pra dormir, ou seu Galliard deseja contar aquela parábola política contundente numa seita hostil, ou seu Ragabash quer chegar a algum lugar onde os outros não querem que ele esteja, mesmo que ele não lhe conte o motivo — você é o escudo deles, e é sua missão assegurar que nada hostil porá suas mãos, garras ou tentáculos neles, mesmo que isso signifique que você vai acabar com uma cicatriz no peito e eles com o renome pela grande vitória contra a Wyrn.

O que me leva ao meu segundo ponto: nós, os Lua Cheia, temos que nos lembrar que somos um quinto da equação, não ela inteira e que os outros Garou podem fazer coisas que nós nem sonhamos em fazer. Somos seres simples, no fundo, e mesmo nossas soluções simples sendo desesperadamente necessárias, elas não solucionam muita coisa. Nós mantemos a linha contra a Wyrn, fazemos isso com cada grama de vontade e fibra de nossos corpos, no final das contas é só isso que

podemos fazer. Sobre os ombros dos outros restam as tarefas de purificar o que já foi corrompido, perceber e analisar a verdadeira e espiritual natureza de nossos inimigos e reclamar o que uma vez já pertenceu a Gaia, nossa amada Mãe. Ahroun são os catalizadores para muitos dos feitos gloriosos e magnífico, mas nenhuma vitória significativa e permanente sobre a Wyrn é vencida por nós sozinhos. Pior — e você pode descrever isso como cinismo se você preferir — muitos dos maiores pecados da Nação Garou tiveram lugar quando nós, os Luas Cheias, nos aventuramos fora de nosso lugar apontado por Gaia e tentamos nos tornar líderes, guerreiros, juízes e xamãs, tudo amarrado em um só.

Ragabash normalmente acabam nos frustrando. Eles ocasionalmente confundem nossa Fúria indomável com um ego inflado (e claro, não é raro encontrar Ahroun que se acham mais do que seria conveniente) e por essa razão eles sempre nos vêem como o alvo principal nos seus joguinhos. Nos Ragabash, a Fúria pelo menos começa fraca, nem uma fagulha comparada a nossa, e conforme eles vão a desenvolvendo também ganham experiência para controlá-la — isso quer dizer que eles não têm a mínima idéia do que nós passamos tentando controlar a nossa ira, deixando ela fluir responsavelmente, evitando que ela estoure numa cascata de violência que machuque àqueles que estão próximos. Ragabash são seres sinuosos, e muitos nos vêm como brinquedos prontos a serem manipulados, dada a nossa natureza. Poucos Ahroun tomam grande prazer em participar de jogos sociais, e um número ainda menor é capaz de enganar apropriadamente. Ragabash foram criados por Gaia para desafiar as tradições e quebrar convenções e isso pode ser complicado de se lidar, em especial para os Ahroun com renome o bastante para ocuparem funções de líder militar. Nenhum general deseja um elemento aleatório correndo dentro do campo de batalha intencionalmente agindo pra deixar a situação mais caótica e imprevisível do que já está; afinal como líderes, somos responsáveis pelas vidas que foram depositadas em nossas mãos. De qualquer forma, a maioria dos Ahroun enxerga os Ragabash da sua matilha como um valioso recurso estratégico, em especial, suas habilidades em operações ocultas e seus poderosos Dons, e tentam utilizá-los como meios de garantir ataques a Wyrn de maneira indireta e inesperada. Além dessa perspectiva prática, a amizade de um Ragabash é um luxo para poucos Ahroun, mas aqueles que a têm costumam chamar atenção pros grandes benefícios pessoais dessa relação — não existe ser mais apto a criar um ambiente descontraído e aliviar o peso sobre os nossos ombros do que um Ragabash. E realmente, mais de um Lua Cheia já foi salvo das profundezas da Harano pelo seu colega trapaceiro. Nunca caia no erro de acreditar que esses Garous são inúteis — eles podem ser qualquer coisa, mas não inúteis.

Os Theurge, no fundo, são a representação de tudo por aquilo que lutamos. Guerreiros espirituais, lembra? Muitos dos Theurges que eu encontrei tinham alguma

espécie de idéia revolucionária sobre quais deveriam ser as preocupações da Nação e sobre o que deveríamos fazer para conseguirmos vitórias mais permanentes sobre nosso inimigo. Na maioria dos casos, as batalhas nessa guerra seriam mais metafóricas do que literais e os Theurges são tão adeptos desse campo de batalha como nós somos do nosso — mas eles precisam de nosso auxílio, nossos braços e nossa influência política, então eles estão sempre tentando nos convencer de que a abordagem deles é a mais propícia. Nós, por nossa parte, levamos a visão conservadora para as suas grandes idéias — nenhum general deseja arriscar a vida daqueles sob seu comando numa idéia ainda não testada e possivelmente inútil. Esse é, na minha opinião, um equilíbrio natural e saudável, desde que nós nos lembremos de parar para ouvir o que os nossos xamãs estão tentando nos dizer. Muitas vezes a Fúria nos cega e esquecemos da importância crítica de simplesmente ouvir as opiniões alheias.

Certamente existe alguma tensão — sempre existe. Muitos Ahroun sentem que os místicos e sacerdotes da Nação Garou não se esforçam o suficiente para carregarem sua parte na Guerra — posso atestar pela minha própria longa experiência que essa é uma alegação falsa e leviana. Pode ser frustrante pra um comandante ter de se conformar com a natureza enigmática e vaga com que seu pessoal lida com relevantes informações táticas, de maneira a prestigiar a sua própria 'santidade' — não acredite que os Theurge estão livres das falhas de ego e da pretensiosidade só por causa de sua elevada conexão com o mundo espiritual, elas só são mais sutis neles.

Theurges também podem se dar ao luxo de dar muito mais valor à vida do que nós damos, considerados como os curandeiros, zeladores e auxiliares espirituais da Nação Garou. Eles são os Garou mais inclinados a ficarem chocados e ultrajados com as coisas terríveis que nosso dever sagrado demanda — na verdade, o problema está neles, não em nós. Se um Theurge não consegue entender a devoção necessária para servir um patrono espiritual de todo o coração e alma, fazendo o quer que seja necessário, quem consegue? E mesmo aqueles que conseguem nos entender, costumam sentir o contato com tal carnificina e violência como uma experiência extremamente desagradável, de qualquer maneira. Nesse sentido talvez eles não sejam tão distantes — nós mesmos constantemente nos assombramos tanto com a nossa capacidade, quanto com a necessidade de violência em nossas vidas.

Gaia e Luna criaram os Philodox como a personificação do Equilíbrio, sendo uma função que exercem extremamente bem. Os que me ouvem atentamente já devem ter notado a minha inclinação contrária à ocupação de postos de liderança permanente pelos Lua Cheia. É uma implicância e eu a admito abertamente, mas por outro lado... quantas das atrocidades da Nação estão recobertas de digitais Ahroun? Eu duvido que os Theurges iniciaram a Guerra

da Fúria ou que os Galliards foram os grandes promotores do Impergium. Não que eu acredite que os Ahroun estavam errados ou corrompidos — só que nós precisamos de algo para contrabalancear nossa raiva e agressão, não há ninguém melhor no serviço do que um Philodox.

Na minha opinião, enquanto nós somos os melhores chefes de guerra dos Garou, os Philodox estão quilômetros a frente em termos de liderança política a longo prazo. Sua harmonia e disciplina garantem a eles a objetividade necessária pra fazerem as melhores decisões, e eles carecem da nossa pureza de propósito — quando o compromisso é necessário, eles irão se comprometer. Philodox sentem a fúria como nós sentimos, diferente dos Ragabash, mas ela não chega a ser forte o bastante para ser o motivo condutor deles. E todos os seus estudos, seus deveres e seus Dons ensinam a eles integridade e frieza. Se um Ahroun chega a posição de líder de uma seita ou matilha — e na verdade, somos todos indivíduos e muitos de nós dariam tão bons líderes quanto qualquer um — então não existe um bem mais valioso do que um conselheiro Philodox. Só os Philodox têm a clareza de visão para distinguir quando nossa Fúria, nossa paixão, está começando a obscurecer nossa visão. E o Philodox será o único que apontará isso para o Ahroun, mesmo que isso possa custar sua vida. Os Philodox se parecem muito conosco nesse ponto, eles conhecem o peso do seu dever sagrado e vão ir até o fim com ele, mesmo sob ameaça de morte.

Ahroun costumam subestimar os Galliard. Nós dentre todos os auspícios somos os que vemos menos valor na arte de contar histórias com o Fim dos Tempos. Nós normalmente lutamos pela Glória, mais de um Ahroun já se sentiu incitado a lutar contra um Galliard pela maneira como um companheiro de matilha foi retratado ao redor da fogueira. A triste verdade é que muitos Ahroun são caçadores-de-Glória, e não importa o tamanho do feito, um Galliard talentoso pode fazê-lo soar como as trapalhadas de um filhote se ele tiver motivos. Não é à toa que os Galliard são conhecidos como os mais políticos dos Garou, afinal de contas. Claro, muitos Ahroun têm egos inflados também, e retratá-los como nada menos do que o próximo Herói Imaculado será considerado um insulto mortal.

O que só serve à nossa vergonha, pois temos muito em comum com os dançarinos. Galliards guardam quase tanta Fúria quanto nós mesmos, o que os leva, quase sempre, nesses tempos sombrios, ao papel de “Ahroun reserva” — depois de nós, os Galliards têm, provavelmente, mais horas de combate do que qualquer Garou de outro auspício. Sua Fúria, junto ao fato de sermos os auspícios mais facilmente conduzidos pela paixão, levam naturalmente a uma grande afinidade entre os Ahroun e os Galliard, formando profundas amizades... e outros tipos de relacionamentos. Eu já ouvi muito sobre Ahroun e Galliard quebrando a Litanía e, para ser sincero, eu estou muito velho e nossos problemas estão grandes demais para dar atenção a isso. Eu acho que

muitos Ahroun acham sua natureza passional atraente, enquanto para eles os Lua Cheia são como os heróis de seus contos trazidos a vida.

Atividades ilícitas à parte, Galliards nos prestam um serviço imprescindível: eles nos dão boas oportunidades para relaxar. Seu talento ao lidar com emoções nos ajudam a pôr para fora toda a angústia, dor e tragédia que nós acumulamos como Guerreiros e assassinos (e sim, você é um assassino — eu nunca encontrei um Ahroun em quem eu pudesse acreditar que matara apenas em circunstâncias justíssimas), levando-as à superfície e exorcizando-as. Eles nos purgam dessas emoções e nós lhes devemos mais do que eles jamais compreenderão por este simples serviço. Eles compreendem nossa natureza violenta e mostram certa proximidade com o tipo mais cru de diversão que poderia incomodar um Theurge mais delicado ou um Philodox disciplinado. Por fim, Galliards são um dos recursos táticos mais importantes nessa era moderna — nunca subestime a importância de seus talentos sociais nesse mundo impressionante que os macacos construíram. Um bom Galliard funciona como um sabre: sempre o mantenha afiado, à mão e nunca hesite em utilizá-lo quando ele for a arma mais eficiente à sua disposição.

Lidando com Espíritos

Eu já ouvi que os Ahroun não respeitam os espíritos tanto quanto um Theurge. Isso não passa de um Everest de merda — ou pelo menos deveria ser assim, se todos os membros do meu auspício vivessem de acordo com os seus deveres. A verdade é que nós somos Guerreiros Espirituais e no fundo tudo que nós fazemos, todas as causas que nós defendemos com o nosso sangue, com nossas vidas, é em nome de um espírito ou de outro. Obviamente nós não estudamos os espíritos como os Theurges fazem; muitos nem conseguem conversar com os espíritos. Mas nós conseguimos marcar nossos pontos de um jeito ou de outro, e a mesma gratidão que um Theurge consegue de um espírito guaxinim ao cultuá-lo nunca usando vermelho em troca de um Dom, nós conseguimos ao expulsar um bando de Malditos das Ravinas onde esse espírito gosta de perambular. Nós damos nossos usos aos mundos espirituais.

Observe que não há uma troca de favores aqui. Ahroun não costumam ter essa percepção do mundo espiritual. Lógico, é ótimo ter uns elementais do fogo vigiando suas costas quando você escolhe atacar uma Colméia de Espirais, mas nós geralmente empregamos um Theurge ou Philodox quando precisamos negociar com eles quando necessário ao invés de o fazermos nós mesmos. Nós servimos os espíritos, não o contrário, e um bom Ahroun é inclinado a essa atitude altruísta quase instintivamente. Gaia e Sua Prole são a nossa causa. Eles são o coração da nossa guerra, e nenhum cavaleiro pede a seu senhor para polir sua espada ou para levar uma mensagem a um Ducado distante. Há mais veneração, mais reverência na maneira como um cavaleiro enxerga seu senhor — a mesma coisa se dá entre um Ahroun e os

espíritos.

A maioria dos Ahroun lida mais freqüentemente com espíritos animais e elementais. Porque somos os menos propensos a aprender o Dom de falar com espíritos, e portanto, nossas relações com o mundo espiritual é em grande parte empática — ainda que muito possa ser dito sem usar palavras. Algumas vezes um Ahroun que não foi cegado pelo seu Ego pode ter a desagradável experiência de entender perfeitamente como ele é, visto através do olhar de um espírito planta ou outro espírito avesso a Fúria. Essa é uma revelação profundamente dolorosa, pela qual não podemos sentir outra coisa que culpa e vergonha. Então nós fingimos que isso não importa e evitamos esses espíritos que se sentirão ofendidos com a nossa presença.

Outros espíritos são mais acostumados a Fúria, paixão e violência. Ahroun tendem a desenvolver relações mais profundas com elementais e espíritos de predadores e animais agressivos. Esses seres se harmonizam conosco e nós com eles; muitos deles nos seguem em batalha pela alegria do combate, o que os tornam preciosos aliados. Essas amizades podem perdurar, e normalmente acompanham um Ahroun, do rito de passagem até o túmulo.

Relações Humanas

Dizer que as relações entre Ahroun e seres humanos são atribuladas seria um tremendo eufemismo. A Maldição manifesta seu efeito total sobre nós, o que torna qualquer tipo de relação duradoura com grupos humanos basicamente impossível. Os Ahroun de algumas tribos percebem a si mesmos como forças agindo sobre a sociedade humana com a finalidade de guiá-la e melhorá-la — essa visão é particularmente comum entre Andarilhos do Asfalto, Filhos de Gaia, Roedores de Ossos e Fúrias Negras — e no fundo, isso é tudo que eles podem ser: forças que controlam, nunca amigos que se relacionam. Graças a isso nós somos o auspício mais dependente da sua posição dentro da Sociedade Garou, e mais afetada pela imagem que os outros Garou fazem de nós. Galliards podem ser socialmente mais adeptos aos círculos Garou, mas nós somos os mais comprometidos com a vida social Garou, já que se ela nos faltar, não temos pra onde ir.

A única área que não pode ser coberta pela Sociedade Garou é nossa necessidade de reprodução. Nós tendemos a lidar mal com longas e monogâmicas relações — mesmo desconsiderando a Maldição, ainda existe o fato de que nós freqüentemente entramos em combate sem saber se iremos voltar, e isso acaba ficando cada vez mais difícil quando você tem uma companheira esperando por você em casa. Ahroun fêmeas constantemente descobrem que seus maridos querem lutar ao seu lado, o que é obviamente impossível. Um companheiro humano é uma desvantagem tática, um Ahroun não pode liderar sua matilha e guardar seu lar ao mesmo tempo. Finalmente, pouquíssimos humanos gostariam de manter um relacionamento duradouro com

um ser tão volátil e tão inclinado a violência. Nós realmente não podemos nos relacionar, afinal, somos de espécies distintas. Pelo amor de Deus, por que nós esperamos outra coisa? Por todas essas razões e por outras, encontrar um Ahroun que desfrute de uma relação romântica estável é extremamente raro. Eu ouvi algumas histórias sobre aqueles que supostamente fizeram isso funcionar, mas como um guerreiro eu tenho coisas melhores pra fazer do que tentar confirmá-las.

Então para a maioria dos Ahroun as relações são curtas, descomprometidas e recheadas com uma paixão animalesca. Isso nem sempre é tão romântico e agradável quanto pode parecer a primeira vista, de qualquer forma. Tendo vivido muitos anos e visto inúmeras vezes a maneira pela qual meu auspício costuma escolher seus parceiros, eu diria que essa é uma grande fonte de vergonha para toda a Nação Garou. Minhas experiências provêm da minha própria tribo, mas eu duvido que as outras demonstrem muita superioridade no assunto. Relações entre Ahroun e parentes sempre falham em levar em conta os desejos dos parentes. Isso quase nunca representa o estupro explícito, mas certamente é uma maneira cruel e egoísta de se aproveitar da sexualidade de outro ser racional.

Existe um certo conceito dentro da nossa sociedade que leva alguns Ahroun a reduzirem as parentes fêmeas ao espólio — a divisão do espólio de guerra não se limita aos fetiches e ao primeiro quinhão da matança, mais ao direitos de procriação com as mais belas (ou até mais de uma maneira mais perturbadora, as mais jovens ou as virgens) Parentes de uma determinada seita. As mulheres se tornam bens, avaliados não como pessoas, mas como símbolos de glória e prestígio. Profundamente amarrado ao desejo de ter filhotes, desses Ahroun, existe uma psicologia de “Macho Alfa” — eles não o fazem em nome de Gaia, mas como uma forma de espalhar sua própria semente, a fim de provar a sua própria superioridade genética ao assegurar que sua linhagem irá se estender além da sua existência. Os parentes são apenas as ferramentas para que eles acessem essa fórmula de imortalidade. O problema se magnífica, pois não são apenas uns poucos indivíduos ególatras maníacos que tomam essas atitudes frente a sexualidade; tradições arcaicas e a mitologia da cultura Garou podem ser mal interpretadas e distorcidas de forma a suportar essas idéias. Desde o seu nascimento, os Parentes são ensinados sobre o seu dever de procriar com um Garou. E mesmo quando eles supostamente podem escolher se eles querem dormir com um lobisomem ou não, se torna muito difícil negar seu consentimento dentro desse contexto social no qual os Parentes estão inseridos. Mesmo se as tradições não fossem um problema, será possível a um ser humano dar seu verdadeiro livre consentimento a uma criatura que o aterroriza num nível instintivo? Às vezes eu temo que a distância de poder entre um humano e um Garou é simplesmente muito grande...

A nota mais trágica em todo esse negócio sórdido é

que nós realmente não temos problemas para procriar de uma maneira perfeitamente honrada se nós assim o quisermos. A maioria dos Ahroun são relativamente jovens e mantêm um corpo perfeito, e tanto quanto nossa Fúria possa incomodar os humanos em relacionamentos longos, ela também nos provê com um poderoso atrativo animal em termos de sexualidade. O que nos leva a um mínimo problema para encontrarmos parceiros completamente dispostos entre os Parentes saudáveis se nós pusermos um pequeno esforço e nos preocuparmos com as necessidades deles. Mas mesmo assim nos forçamos sobre os que se mostram indispostos ou relutantes por luxúria ou por pura negligência. Em todos os meus anos eu nunca vi uma faceta mais nojenta da sociedade Garou do que essa. Eu preciso admitir, que isso realmente cria uma nova percepção sobre os motivos que compelem a violência das Fúrias contra os homens.

O Outro lado da moeda

Novamente o cinismo de William se torna evidente. Existe verdade nas suas palavras — apesar do termo ainda não ter sido cunhado na sua época, eu acho que o equivalente Garou ao “encontro-estupro” é perturbadoramente comum entre os Lua Cheia. De qualquer forma, ele negligencia o grande número de Ahroun que se acasalam impecavelmente dentro dos limites da honra. Um grande número de Ahroun são empáticos o bastante para perceber o que seus parceiros querem e sábios o suficiente para deixarem aqueles que não o desejam.

Além disso, eu já ouvi Parentes de ambos os sexos falando sobre as suas experiências com um Ahroun — embora eu tenha encontrado alguns deles que se sentiram violentados, usados ou abusados, existiam muitos outros cujas palavras eu não posso reproduzir aqui, mas que retratavam essa experiência como algo extremamente satisfatório e agradável (o termo “Noite de inacreditáveis luxúrias” estranhamente me vem a mente). Mais tarde esses parentes se sentirão profundamente orgulhosos da importante criança que venha a nascer dessa união, importante como todo jovem Garou é para o mundo. Nossa sociedade nunca teve grandes problemas com a desigualdade entre os sexos, comum na história humana, talvez pelo grande poder com o qual ambos os sexos foram agraciados. A Litanía demanda que nós tratemos nossos parentes com respeito, e mesmo nas nossas horas finais como uma raça, eu acredito que nós mantemos esse mandamento muito melhor do que outros grupos sociais o fariam, se postos sob a mesma pressão.

Uma última nota: a procriação, como Gaia através da natureza definiu, é um ato entre um macho e uma fêmea e, portanto, com a capacidade de gerar filhotes. Graças a Litanía, o fato de homens na minha tribo, assim

como em outras, acharem compreensão e companheirismo nos braços de outro homem não é totalmente desconhecido. Eu escolhi ver isso como expressões de um amor perfeitamente platônico e de camaradagem entre irmãos, assim como os antigos gregos viam, claro que alguns Philodox mais rígidos discordariam, nomeando essa como uma outra forma de acasalamento e portanto proibida. Ainda assim, nenhum impuro pode resultar dessa união e honestamente quando eu comparo o sabor dessas amizades com os sentimentos normalmente presentes nos relacionamentos entre um Garou e uma Parente, eu acho difícil não ver esse tipo de relação entre as mais honrosas e difíceis escolhas dentre as disponíveis a um Ahroun.

Encerramento

Eu posso resumir tudo o que é ser um Ahroun em poucas palavras: você é um guerreiro e um herói, portanto, comece a agir como tal. É sua responsabilidade levar essa geração até a próxima, ganhar um pouco mais de tempo para Gaia e segurar a onda de corrupção enquanto nossos espiritualistas e curandeiros tentam encontrar uma solução a longo prazo.

Deixe de ser egoísta. Coloque seu ego de lado, faça com que sua raiva seja justa, ao invés de desonrosa e reivindique o mato do Guerreiro Espiritual que foi entregue a você em seu nascimento.

Cumpra seu dever.

Notas de Crônica

Acabou a história — aqui está uma olhada no lado externo do personagem, em como trabalhar melhor o augúrio Ahroun em suas crônicas, seja você o Narrador ou o jogador de um personagem Lua Cheia.

Interpretando o Ahroun

Poucos jogadores precisam de um livro para dizer como jogar com um guerreiro em um jogo de interpretação. Diferente de xamãs ou guardiões da cultura, o guerreiro é algo que todos já jogaram uma vez ou outra, e é um papel que é difícil de realmente interpretar “errado”. Existem, no entanto, alguns pontos para se ter em mente:

1. **Não Ofusque a luz.** Sim, você é o Guerreiro Escolhido por Gaia, e ao contrário do que a narração do personagem aqui, a maioria dos Ahroun ainda se consideram os líderes dos Garou. Mas isso não permite que você ordene os outros jogadores à sua volta de uma maneira tirana ou que você assuma que o seu personagem é o “principal” da história. Lembre-se que seu papel é inspirar a matilha, e parte disso é se assegurar que todos os membros da matilha tenham algo significativo para fazer em uma aventura. Escrever “Ahroun” na sua ficha não faz do seu personagem magicamente mais significativo que seus companheiros de matilha.

2. **Compreenda a Maldição.** Releia as regras sobre a Maldição, que começam no final da página 191 de

Lobisomem, e então pense a respeito do impacto que ela tem no seu personagem. Se você está interpretando um lupino, lembre-se que ela também afeta os lobos. Um Ahroun que gasta dois pontos de bônus para aumentar sua Fúria para 7 — nada incomum para um personagem Ahroun — terá como efeito colateral aterroriza inerentemente 93% da humanidade com sua simples presença. Isso irá ter um imenso impacto tanto na sua personalidade quanto no seu histórico. Pense sobre isso quando fizer seu personagem.

3. Não seja um Macaco de Combate. Muitos Ahroun procuram por uma briga em todas as oportunidades, e é perfeitamente válido interpretar isso... até um certo ponto. Sua sede de sangue deve estar dentro do personagem, não fora dele; assegure que você não está indo para a sessão apenas para rolar dados e matar criaturas — esse não é o foco de **Lobisomem**. Tenha certeza de que seu personagem é racional o suficiente para não atrapalhar as experiências interpretativas dos outros — se o Galliard da matilha quer testar suas habilidades sociais para arrancar alguma informação de algum idiota da Pentex, é injusto tanto com o Galliard quanto com o jogador que seu personagem corra e rasgue a garganta da vítima, antes que ele possa falar. “Interpretar o personagem” rigidamente e não se pensar em como “o que meu personagem faria nessa situação” não é, de forma alguma, uma virtude se isso torna o jogo menos divertido para os outros jogadores.

Similarmente, assegure-se que seu personagem tenha objetivos, desejos e habilidades que não estejam estritamente relacionadas com combate. Se você se senta parecendo chateado e faz comentários sarcásticos quando não há ação, você está atrapalhando o jogo de todos, e isso não é bacana.

4. Aceite as vitórias caras, conquiste as verdadeiras batalhas. Seja o que seu personagem faz ou não faz em sua interpretação, assegure-se que você saiba fora de seu personagem que simplesmente matar Malditos aleatoriamente não melhora em nada a luta para ajudar Gaia. Os verdadeiros vilões em **Lobisomem** não podem ser vencidos apenas por garras e Dons, e apesar da violência certamente ter um papel em sua derrota, a cura espiritual ou um ideal maior é mais necessário para que as forças de Gaia conquistem uma vitória de verdade. A maioria dos Ahroun não compreende isso completamente, mas é importante que os jogadores percebam isso, fora de seus personagens, ou eles irão acabar frustrados e amargurados com o Narrador, quando o quadro geral deixa claro que suas várias batalhas sangrentas não curaram Gaia de verdade, nem um pouco.

5. Você não precisa ser “legal”. Muitos jogos de interpretação encorajam os jogadores a enfatizar o estiloso e cinemático segurança nos personagens que eles interpretam — **Exalted** é um bom exemplo desse gênero. **Lobisomem**, no entanto, por definição não é — crônicas individuais podem variar, mas o cenário-padrão é inspirado mais por antiga mitologia do que por John Woo. Assegure-se de demonstrar as motivações de seu

personagem, seu histórico, e sim, suas falhas, ao invés de se preocupar se ele vai ou não parecer tão malzão assim.

Estado de Guerra

A natureza do conflito entre os servidores de Gaia e a Wyrn atinge os Ahroun direta e constantemente, mais do que qualquer outro Garou. Infelizmente, o caráter exato da guerra varia de crônica para crônica, e a forma como o Narrador decide apresentá-la influencia enormemente a vida e a perspectiva de um personagem Ahroun.

Esperança e Realidade

Estão os Garou lutando uma guerra sem esperanças por Gaia, uma guerra que a Wyrn já venceu? **Lobisomem** tem nuances nefastos, mas o jogo não responde diretamente a pergunta de quão desesperançosa a batalha realmente é. Em um jogo verdadeiramente cruel, pode existir apenas um pequeno punhado de caerns restantes no mundo, e a Wyrn está personificada em cada esquina. Nesse caso, provavelmente há menos esforço verdadeiro para combater a influência e impacto da Wyrn, e uma aderência mais sensível aos mandamentos antiquados e literais sobre Honra e Glória. Derrotar a Wyrn não é possível na mente de ninguém; o que a maioria dos Ahroun (egoisticamente) quer é rigorosamente seguir seu papel e morrer “nobrememente”, defendendo Gaia.

No outro extremo, a guerra ainda paira no ar e o jogo continua crescendo, e o jogo faz uma troca de violência por uma mitologia moderna, tornando a causa dos Garou uma batalha verdadeira, com influência crescendo e diminuindo em ambos os lados. Nesse caso, os Ahroun devem trabalhar muito mais próximos dos outros augúrios, e provavelmente explorar muitas novas estratégias, para conseguirem vantagens no conflito. Apesar dos Garou estarem mal-preparados para enfrentar a Wyrn em muitos de seus campos de batalha, eles não são incapazes de se adaptar — Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos certamente não são os únicos lobisomens com influência e artifícios no mundo humano. Não é indesculpável para uma crônica dar aos Garou uma chance de recuperar um pouco de seu território da Wyrn, e em um jogo onde isso é possível, o aspecto heróico do Ahroun é o centro das atenções.

Moralidade da Crônica

Há uma enormidade de tons de cinza em **Lobisomem**, mas há também o mal claramente exposto, objetivo e tangível. A Wyrn Triática não é uma protetora do equilíbrio incompreendida; ela é a corrupção e a depravação encarnada no mundo. A maioria dos Ahroun já fez coisas muito ruins, e eles tendem a não ser as melhores das pessoas, mas, no final das contas, a luta deles é desesperadamente necessária. É mortalmente fácil transformar o augúrio em uma caricatura de intolerância ao fazer da Wyrn o lado errado, mas isso põe a perder muito do drama e da complexidade que está por trás dos

Ahroun. Em **Lobisomem**, os Ahroun (ideais) não são psicopatas, e sim guerreiros que lutam uma guerra que definitivamente precisa ser batalhada. Isso não significa que todas suas ações são justificadas por quaisquer meios — pergunte aos japoneses sobre Hiroshima e sobre “guerras necessárias” — mas significa que eles na maioria das vezes estão matando criaturas que precisavam ser mortas.

Se você, como Narrador, vai deixar a Wyrms menos “preto no branco” em sua crônica, é justo adaptar os Ahroun (e em pequena extensão, toda a cultura Garou) da mesma maneira. Isso pode ser particularmente importante em um jogo de Vampiro/ Lobisomem. Se você escolhe transformar vampiros em figuras românticas e nobres sensuais, ao invés de precursores da corrupção, violação e profanadores que eles são em **Lobisomem**, faz sentido moderar a atitude do Ahroun em relação a eles da mesma maneira; fazer menos que isso é um insulto à inteligência deles. A maioria dos Ahroun não mata vampiros à primeira vista porque são fanáticos religiosos; eles fazem isso porque os Sanguessugas estão em uma descida em espiral inescapável que está ligada ao consumo de muitos inocentes e assim ferindo o mundo espiritual no processo.

A Fonte da Fúria

A ortodoxia religiosa dos Garou atribui o poder da Fúria ao sofrimento de Gaia, com Luna agindo como um condutor místico, permitindo que essa angústia seja canalizada para fins efetivos. Isto é um simples, ainda que um poderoso, princípio místico — os Garou são os vingadores da Deusa violada, Sua própria raiva dando a eles a Fúria que precisam para permanecerem firmes contra os inimigos. Ainda que o Garou não possuam uma evidência concreta para apoiar essa crença, e exista um grande número de discrepâncias que dizem que a ortodoxia não deve ser toda a verdade. Por que espíritos plantas, tão claramente admitidos como um aspecto da abundância e fertilidade de Gaia, evitam os Garou em que a Fúria queima mais forte? Por que a Fúria leva os Garou a fazerem atos de grande depravação? Quão os frenesim dos Garou, que aumentam conforme a força da Fúria, é tão parecido com aqueles vistos nos Sanguessugas? Por que certos Malditos, como os Furiosos, parecem ser capazes de exercer alguma influência sobre esse aspecto da natureza dos lobisomens? E se a Fúria é retirada a partir do sofrimento de Gaia pelas mãos do homem, como ela era tão forte para catalisar a Guerra da Fúria, antes mesmo de Gaia estar severamente ferida? Existe outro suspeito óbvio para a fonte da Fúria dos Garou, claro: a Wyrms.

A maioria dos lobisomens, obviamente, não gosta de admitir que sua raça possa estar sobre a influência da Wyrms de qualquer maneira, mas há um forte indício de que a Wyrms possa ter um papel na origem da Fúria. Alguns Ahroun Uktena acreditam que Luna deu aos Garou o domínio sobre a Fúria, para ensinar a Wyrms que a Fúria não precisa ser corrupta — como qualquer poder,

ela pode ser usada para fins justos ou estúpidos. Alguns Theurges levam a diante a herética idéia que cada uso justo e temperado da Fúria traz a Wyrms mais perto da sanidade, de volta à sua função antiga como guardião do Equilíbrio. Os Ahroun dos Filhos de Gaia tentam usar a Fúria para curar, promover a idéia de que a Fúria é uma característica essencial e saudável do lobisomem, — e dos humanos! — a raiva faz com que as pessoas lutem contra a corrupção, degeneração e apatia. Ainda que a Fúria não descrimine entre usos nobres e corruptos — um ponto de Fúria gasto em combate é igualmente efetivo se o Garou está enfrentando um Maldito ou assassinando um Parente de uma tribo rival.

O Narrador pode retratar a Fúria primariamente como uma virtude, uma fonte da corrupção ou ambas as cores no caminho dos Ahroun e em suas experiências, em sua crônica. Em **Lobisomem**, a derradeira natureza metafísica da Fúria nunca será revelada — esse é um dos grandes mistérios do Mundo das Trevas. No entanto, uma coisa é certa — assim como qualquer poder, ela pode ser usada para o bem ou para o mal, mas usá-la responsabilmente é sempre uma difícil batalha. Essa batalha — ser o personificação mortal da raiva sem direcioná-la levianamente — é o ponto central do que significa ser um Ahroun, e mesmo que a Fúria Pura ou corrompida esteja em uma determinada crônica, essa idéia central merece pelo menos ser citada.

Novos Dons de Ahroun

Os Dons a seguir estão disponíveis para os Ahroun como Dons de Augúrio se o Narrador decidir aprová-los em sua crônica.

- **Empatia do Ódio (Nível Um)** — Usando este Dom, um Ahroun pode dizer num simples relance o quão fortemente um indivíduo está governado pela raiva — tanto momentânea como sobre o caminho de sua vida. Um Epiphling ensina esse Dom.

Sistema: Nenhum teste é necessário; o efeito é automático. Gastando uma ação se concentrando no indivíduo, o Ahroun pode descobrir a Fúria permanente e temporária que o dito indivíduo possui. Isto é muito útil para espíritos e outros metamorfos, é claro, posto que alguns fomori possuem Fúria. O Dom dos Senhores das Sombras: Aura de Confiança bloqueia a percepção fornecida por esse Dom completamente.

- **Táticas de Matilha (Nível Um)** — Embora o papel do Ahroun como líder dos Garou seja questionável, não há dúvida que todos eles deveriam assumir o controle da matilha durante uma batalha. Através da liderança e coordenação das ações da matilha, o Ahroun presenteia todos os seus companheiros de matilha com grande competência no calor da batalha. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade antes de iniciar uma manobra de Táticas de Matilha (**Lobisomem**, página 212), e divide uma parada de dados extras igual ao seu nível de Liderança entre

qualquer um que esteja executando a manobra. Os dados adicionais deveriam ser divididos o mais equilibrado como possível, embora que o jogador pode escolher onde alocar os dados extras (ou no caso do nível de Liderança do Ahroun fornecer menos dados que o número de companheiros de matilha envolvidos).

- **Ira Espiritual (Nível Dois)** — Os Garou são por natureza seres metade carne corpórea e metade efêmera espiritual, vivendo entre dois mundos simultaneamente. Através da invocação desse Dom, um Ahroun manifesta sua natureza espiritual de forma mais forte que a física por um breve período de tempo, permitindo suas garras atravessarem as defesas que eles nunca poderiam perfurar normalmente. Esse Dom não tem efeito em criaturas que são metade espírito, como outros Garou, fomori e changelings. Mas qualquer ser inteiramente de um mundo, tais como Malditos, vampiros, fantasmas ou animais, é suscetível a esse poder. Qualquer espírito da guerra pode ensinar esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose, a dificuldade para absorver o dano de um único golpe com garras do Ahroun nesse turno é elevada para 9. Note que a regra normal de ser incapaz de gastar Fúria e Gnose no mesmo turno ainda se aplica.

- **Vigor Renovado (Nível Dois)** — Matando um monstro da Wyrn (ou outro inimigo, não importa quão vergonhoso possa ser o conflito inter-tribal) de uma forma espetacular, o Ahroun pode inspirar todos os aliados que estiverem em sua linha de visão a lutarem mais bravamente através de seu exemplo. Um espírito do falcão ensina esse Dom.

Sistema: Para ativar esse Dom, o Ahroun precisa ter gasto pelo menos 3 pontos de Fúria naquele turno e precisa ter matado o inimigo com um golpe que causou pelo menos 3 níveis de vitalidade abaixo de Incapacitado. O Ahroun gasta um ponto de Força de Vontade e todos os seus aliados Garou recebem um número de pontos temporários de Fúria igual ao seu nível de Carisma. Usar esse Dom não exige uma ação separada em combate salvo a ação para matar o inimigo.

- **Pureza de Espírito (Nível Três)** — Muitos Galliards relatam histórias descrevendo as fraquezas dos lobisomens devido à prata como um tipo de chiminagem — o preço de Luna exigido pelos seus filhos para o dom da Fúria. Usando esse Dom, o lobisomem pode, com grande custo, proteger-se brevemente contra o poder ferino da prata com suas próprias energias espirituais. Um Luno ensina esse Dom.

Sistema: O Garou gasta um número de pontos de Gnose e imediatamente recebe esse valor em sucessos automáticos para absorver dano por prata, mesmo se ele não tiver dados para o teste. O efeito dura um número de turnos igual à Gnose gasta, não incluindo restante do turno usado sua ativação.

Esse Dom não usa uma ação para ativá-lo e pode ser ativado imediatamente se o Garou foi afetado de surpresa por uma bala ou lâmina de prata para aperfeiçoar o dano... desde que o usuário não tiver gasto nenhum

ponto de Fúria naquele turno, é claro. Esse Dom não pode ser ativado ao mesmo tempo que Armadura de Luna, qualquer que tenha sido ativado por último cancela o primeiro dos Dons.

- **Toque da Fúria (Nível Quatro)** — Usando esse Dom, um Ahroun pode canalizar uma parte de sua Fúria para outro, seja o beneficiário Garou, humano ou animal. Nos primeiros casos, o efeito é bem mundano, levando um aliado ao combate; nos casos seguintes, isso garante uma qualidade impressionante e destrutiva para seres que normalmente não a possuem.

Num nível social, esse Dom pode ser uma potente fonte de inspiração (e investigação) — embora a Fúria seja uma qualidade profundamente visceral e difícil de controlar, ela também confere a habilidade de sentir uma ira justa pela corrupção e injustiça — uma faculdade que muitos humanos perderam na silenciosa apatia do Mundo das Trevas. Um espírito da fúria ensina esse Dom.

Sistema: o Ahroun gasta um ponto de Força de Vontade ou dois se estiver conferindo a Fúria para um mortal. Ele então gasta uma quantidade de pontos temporários de Fúria e o alvo os recebe e pode gastar normalmente. Uma vez que quaisquer pontos além do nível normal de Fúria do alvo (zero para humanos) forem gastos, eles se foram para sempre e bloqueiam um segundo uso desse Dom no alvo.

Esse Dom não fornece Fúria a magos, fantasmas ou outros tipos de seres sobrenaturais que não possuam Fúria. Espíritos já possuem uma Característica de Fúria, mas podem receber pontos temporários para usá-los para ganhar ações extras em combate como os Garou fazem.

- **Aegis (Nível Cinco)** — Esse Dom fornece ao Garou uma égide mística que o protege de ataques. Isso não é literalmente um escudo; mas sim, os golpes simplesmente falham em atingir áreas vitais, balas ricocheteiam numa fivela de cinto e outras circunstâncias conspiratórias previnem golpes nocauteantes de acertarem o guerreiro quando essa habilidade está ativada. Um espírito do vento ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e a dificuldade para todos os testes de ataques feitos contra ele, pela duração de uma cena, são aumentadas em 2. Qualquer teste de ataque que atingir apenas um sucesso (depois da esquiva, se aplicável) contra o Garou é considerado ser de raspão e causa apenas dano por contusão.

- **Mano a Mano (Nível Seis)** — O Mundo das Trevas é um lugar complexo, repleto de intrigas, desorientação e todas as formas de evasão sobrenatural. No entanto, os Ahroun são os seres simples e esse Dom permite a eles estenderem seus métodos objetivos até onde eles não podem alcançar. O Garou faz uma breve prece a Luna e outros incontáveis espíritos do sangue, terror e vingança do panteão Garou. Ele então é transportado instantaneamente até um único inimigo de sua escolha, a quem ele pode encarar um combate mano-

a-mano até a morte sob a própria égide de Luna. O inimigo não pode fugir (apesar de que retiradas estratégicas, com o intento específico de continuar a luta nessa cena, seja aceitáveis), nem receber ajuda externa. O invocador é atado às mesmas restrições, é claro.

A própria Luna ensina esse Dom e não através de um avatar — o requerente precisa ir até Luna no Reino Etéreo e convencer a deusa caprichosa que suas razões pela necessidade desse poder são justas.

Sistema: Esse Dom cancela todas as formas sobrenaturais de proteção, ocultamento, feitiços contingenciais e precauções similares automaticamente. Pelo restante da cena, ambas as partes não podem receber qualquer ajuda de outras fontes e podem apenas usar seus poderes de natureza física direta. A força e velocidade sobrenaturais de um vampiro ou a habilidade de golpear seus inimigos com Espírito do Azevinho permanecem disponíveis, mas um membro de ambas as raças estaria despido de sua enganação mental ou sua presença sobrenatural. Do mesmo modo, um Feiticeiro pode lançar raios ou aumentar sua própria força, mas não pode se teleportar para fugir dali ou tornar-se incorpóreo para evitar os ataques do Garou.

Esse Dom envolve a direta interferência do Celestino Luna nos afazeres mortais e o Narrador deve lembrar que um ser pensante é determinante nos exatos feitos do Dom, não um feitiço sobrenatural definido. O Narrador deve julgar os efeitos do Dom para manter um combate justo, limpo e físico. Um Garou que peça para ser transportado para um vampiro em torpor, por

exemplo, pode encontrar o Sanguessuga desperto e pronto para o combate...

Qualidades e Defeitos

As seguintes Características são direcionadas para personagens Ahroun. Se outros personagens podem selecioná-los isso é um assunto deixado ao critério do Narrador.

Perito em Combate

(Qualidade: 2 pontos)

Você investiu muitas horas em combates realmente letais e você praticou o suficiente para se atrapalhar de forma realmente ruim. Você pode ignorar uma falha crítica num teste de ataque ou esquiva a cada sessão.

Estilo de Luta Diversificado

(Qualidade: 4 pontos)

Você tem praticado um leque realmente vasto de diferente método de combate e pode aplicar toda a extensão de seu conhecimento na situação. Você nunca encara penalidades em combate por usar armas exóticas ou incomuns, podendo facilmente identificar qualquer arma ou estilo de luta que você veja.

Coragem Contagiante

(Qualidade: 5 pontos)

Embora seja dever de todos os Ahroun inspirar



coragem no campo de batalha, ela vem mais naturalmente para alguns que para muitos; até mesmo entre os vigorosos Garou, sua coragem e determinação são lendárias. Sempre que um Dom ou poder que gere medo seja usado em você, ajuste a dificuldade do teste para 2 pontos a seu favor. Se uma habilidade similar é usada sobre um ou mais dos seus companheiros de matilha e você está na linha de visão, ajuste a dificuldade para 1 ao seu favor.

Cicatrizado (Defeito: 2 pontos)

A incessante brutalidade da existência como um Ahroun tem finalmente recaído sobre sua pele. Suas respostas emocionais de todos os tipos estão de algum modo atrofiadas e praticamente nenhuma emoção aflora em você. Assustador. A dificuldade de todos os testes de Empatia feitos por você são elevadas em 2, caso a dificuldade seja ajustada para além de 9, você não pode arriscar o teste.

Hubris (Defeito: 1-4 pontos)

Você está firmemente convencido que seu próprio poder é superior a praticamente qualquer um, que você possui benefícios muito além de sua posição atual e que os outros Garou, especialmente os de augúrios menos combativos, são mais estorvos que auxiliares. Isso não torna sua arrogância óbvia para todo mundo, você pode subestimá-los muito bem ou expressá-la de formas limitadas. Mas sua visão estreita o deixa cego para muitas das sutilezas do Mundo das Trevas e os níveis superiores dessa fraqueza de sua mentalidade pode alcançar o solipsismo.

Esse Defeito é inicialmente direcionado para personagens do Narrador, já que ele pode fazer um personagem difícil de cooperar com uma matilha e frustrar a interpretação. Um jogador que quer aplicá-la ao seu personagem poderia pensar duas vezes com o Narrador e com os outros jogadores primeiro.



Consumação de uma Profecia

Uma Observação sobre as Luas

— Por Chokos

Em nenhum outro livro do Nação Garou temos notas de tradução, porém no Livro dos Augúrios foi diferente. Elas se fazem necessárias. A maioria dos membros do NG, e boa parte dos jogadores, são do velho e bom Lobisomem 2ª edição, e de lá acostumamos com o Lua Minguante e Lua Crescente. Apenas para depois ver a Devir retraduzir os termos e lançar o Lua Gibosa. Alguns defendem, outros atacam. Nas reuniões do MSN, o pessoal simplesmente abomina o termo.

Diferente de todos os outros livros, o Livro dos Augúrios vem com uma independência. Alcançada com dificuldade pelo grupo. Em todos os nossos livros nos preocupamos com tamanho de páginas, de fontes e tudo mais. Essas preocupações ainda existem, porém percebemos que o Livro dos Augúrios fora feito pela White Wolf em um tamanho de fonte normal que o padrão. Nós não alteramos isso, e por isso a diferença de algumas páginas entre um trabalho e outro. Algumas páginas a mais não descaracterizam o livro, e vocês podem estar certos de que iremos conferir as referências cruzadas! De qualquer forma, estabelecemos o nosso padrão, e uma vez que fizemos isso, não vamos apenas nos curvar perante as vontades da Devir ou da White Wolf.

E essa independência se mostrou no termo Lua Gibosa. Novo e nem tanto utilizado pelos jogadores. Além de causar uma discussão tremenda. Nossos termos

são “ciclo crescente” e “ciclo minguante”. Isso define o aspecto do Augúrio dos lobisomens. A lua sai de Nova para Cheia, crescendo (daí o ciclo crescente) e depois vai de Cheia para Nova, minguando (daí o termo ciclo minguante). E em ambos os ciclos, ela passa por todas as cinco fases. Acho que ficou mais fácil de entender, não é?

De qualquer forma, leve para sua mesa o que preferir, o que melhor adequar ao seu jogo. Fizemos o que melhor se adequa ao nosso jogo, e você deveria fazer o mesmo.

Ritual do Lobo do Inverno

— Por Folha do Outono

No início, não havia nada e, quando houve alguma coisa, esta não foi suficiente, então idealizei o Nação Garou, e ele foi feito.

Posso ter criado o projeto e digo que abrir uma comunidade é simples, porém reunir pessoas responsáveis para impulsioná-la não. De Chokos, que foi o primeiro membro, aos tantos nomes que temos hoje, o projeto hoje é dono de memoráveis recordes e de uma coleção invejável de livros traduzidos. Esse, sempre foi, desde o início, meu único objetivo a frente do Nação Garou. E agora que está consumado, é hora de partir.

Vejo que o projeto pode seguir em frente sem que eu esteja a frente de tudo, isto dá abertura a uma pessoa que seja *realmente* fã de Lobisomem assumir o meu atual posto e continuar, este é um lugar que há quem queira e que merece mais que eu e, agora que tenho convicção

que minha missão foi completada com louvor, pois os números são minhas testemunhas, eu deixo a liderança do Nação Garou daqui para frente, passando para quem creio profundamente ser capaz de ir além do que já fomos, ir até o *fim*.

Sempre estarei com o Nação Garou, mas agora noutra perspectiva. Dou minha palavra que estaremos sempre juntos. Sempre.

(Palavras escritas no dia que a comunidade chegou ao seu milésimo membro)

Heróis de todas as Luas!!

Diego Suzannuo "Busca-o-Passado"

Ragabash Presa de Prata Cliath

Agradeço a Nação Garou pelo voto de confiança e este será o primeiro de vários trabalhos para Gaia, e digo aos outros que ajudem nessa causa pois é mais um passo rumo ao melhor caminho. Queria mandar um abraço para a galera do RPG de Fortaleza, especialmente o meu grupo no bom jardim (Blood Soul) e também a todos que sempre me deram apoio (minha namorada dizendo: esse jogo não presta, eu não gosto dele) e a todos aquele que blá,blá,blá,blá!

Os Lua Nova são a supremacia, porra!!!!

XAO "A-rocha"

Ahroun Cria de Fenris Cliath.

Bom, esse foi o meu primeiro trabalho com a Nação Garou, e espero que não seja o último. Como foi dito antes milhares de vezes, mas é sempre bom ressaltar. Novamente um grupo de pessoas se reuniu e desenvolveu um trabalho sem nem ao menos, na maioria das vezes, um saber o verdadeiro nome do outro. Parece que a essência de Gaia está realmente presente no coração desses nobres Tradutores/ Revisadores/ Diagramadores. Um dia quem sabe, não falarão de nós em alguma assembléia. Quem sabe os Galliard na hora de contar as suas lendas diga: “— E houve um tempo, em que um grupo de pessoas se juntaram e propagaram a voz de Gaia em um local aonde não era entendida a sua língua.” Quem sabe daqui a alguns anos, nos registros prateados, membros de todas as tribos irão falar de nós? Quem sabe? Só gaia sabe...

E até lá... eu aguardo.

Um abraço a todos.

Glanber "MotorHead"

Theurge dos Andarilhos do Asfalto Cliath

Vários filhotes estavam na casa de MotorHead, eles se acotovelavam tentando enxergar e ler o que estava escrito num e-mail... Cansado de ver os filhotes se acotovelarem o Theurge disse:

—Peraí, porra! Já sei, eu vou ler o troço em voz alta pro cês: “E aí cara, beleza? Achei um troço legal pra você fazer pra gente, na verdade é um teste e se você passar eu

posso até ver a possibilidade de você fazer umas capas aqui pro fórum...”

—Quem é esse aí Tio?

—Tio é o cacete, muleque! É o Folha de Outono, um Fianna que arrumou um serviço pra ajudar a Mãe, cala a boca e ouve: “Tô ligado que você não entende muito de tradução, mas você poderia usar seu Dom de Criar Fundos Transparentes e tratar umas imagens pra gente, o que acha?”

—E aí Tio?

—Eu falei que sim pô, o serviço era pra ajudar a Mãe!

—Véio! As imagens ficaram ótimas! E essas capas foram as mais rápidas que recebemos! Vou te mandar mais pra fazer...

—Viram só mulekada? Quando fazemos um trabalho pra Mãe, o renome chega logo, é assim que funciona.

—Peraí Tio, você não disse que o serviço era pra ajudar a Mãe?

—É, e daí?

—Essas capas que você fez eram dos livros de Vampiro!!!

—É que... quando eu cheguei pro trabalho... o livro já tava pronto e... Peraí! Todo mundo fora da minha casa acabou o aprendizado por hoje!!!!

Então os filhotes aprenderam que Gaia pode dar diversas tarefas estranhas pros Garou...

MoonLover "Glória-sem-Fim"

Galliard Fianna Cliath

Conheci a Nação Garou por acaso quando procurava, já desesperançado, suplementos para Lobisomem: O Apocalipse. Adorei e aderi a causa, e quis logo começar a traduzir. Ainda sou um filhote nessa Matilha, tenho muito que aprender e conhecer. Agradeço ao Chokos por confiar a tradução em minhas mãos (e entender minha paixão Galliard e Fianna) e ao Folha pela atenção. Traduzir um livro de Lobisomem é como fazer parte do sistema: conheci esse ambiente há 6 anos atrás e maravilhei-me com um mundo regado de Fúria e Paixão. Hoje traduzi-lo e disponibilizá-lo para outros jogadores, novos ou velhos, é fazer parte disso. Estou ensinando minha namorada a jogar e quando ela começar a ler os suplementos vou poder dizer: “Tá vendo esse livro? Fomos eu e um bando de lobos malucos que traduzimos!” Não posso de deixar de agradecer à todos da Endless — vocês são minha inspiração, força e orgulho. E à Tsunami, minha eterna Awen, para a qual deveria entoar baladas e baladas de gratidão e amor, como todo bom Fianna, como todo bom Galliard... “*My nature phenomena*”, é, esse seria um bom nome de Balada. E estou aqui, orgulhoso por ter participado e ansioso pela próxima.

Por Gaia, por Luna e pela Nação Garou!

Peguem um bom drink e “Salute”! Saboreiem o livro!

Bone "Sparks-of-Wisdom"

Theurge Fianna Cliath

Esses são os uivos dos lobos agradecendo as dádivas de Luna. Sente-se comigo, garoto, ouça o murmurar do vento e as batidas dos corações, em sintonia com os tambores em volta do fogo. Contemple a face de Luna, que revela seu destino e seu caminho. Seu brilho mostra apenas quem você deve ser, nunca quem você realmente é. Deixe que os mistérios o guiem, iluminem seu caminho e se revelem diante de seus olhos. Use a Fúria que lhe foi concedida para guiar suas garras sobre as gargantas dos inimigos, nunca para abrir seu coração à Wyrn. E mais importante de tudo, junte-se aos outros na dança e uive para agradecer suas dádivas, pois elas lhe foram concedidas por Luna. Dance, uive e agradeça, beba e pule, e quando ouvir os sussurros dos ventos, faça uma prece silenciosa àqueles do outro lado.

Hiro "Tempestade-de-Prata"

Ahroun Presa de Prata Cliath

Enquanto redijo essas palavras ainda não tive a oportunidade de olhar a belíssima obra q têm em mãos, mas tenho plena confiança na sua qualidade. Confiança que teve seu preço. Pra dizer a verdade, meu contato com esse grupo se deu à pouco, mas quando tive meu primeiro contato com esse material, realmente me senti entusiasmado com as possibilidades, maravilhado com o talento desses jovens. Agora como parte dessa equipe, dessa Nação, me sinto orgulhoso por mim e pelos meus.

Nesses mais de dez anos de RPG, nunca vi nada que pudesse se comparar à vontade dessas pessoas em manter vivo um fogo que aos poucos se esvai, cada vez mais rápido. Serve como analogia à nossa própria Guerra, e eu rezo pelo nosso sucesso contra as forças da Corruptora.

A Visão que nos conduz, é essa. Algo maior que a glória pessoal. Lutamos por todos e esperamos que nossos feitos sejam cantados e que inspirem outros como nós e afugentem àqueles que nos espreitam das sombras.

Parabéns a todos os outros membros dessa comunidade e a todos àqueles que contribuíram e que contribuirão ainda com esta obra. Que o amor de Luna seja eterno, que a nossa Força prevaleça e que Gaia tenha piedade de nossos inimigos, porque nós não teremos.

Aelle, o Bretwalda "Punhos-de-Trovão"

Philodox Senhor das Sombras Cliath

Agradeço a todos por terem me dado à chance de participar desse projeto, principalmente ao Chokos, e espero poder ajudar em muitos outros que venham a surgir na Nação Garou. O Livro dos Augúrios é algo feito para ajudar a todos nós, um melhor entendimento sobre as várias faces de cada augúrio. Quem disse que jogar com Galliard é chato ou que o Theurge é muito complicado vai aprender e entender que existem muitas variações desses augúrios que vão aumentar muito a diversidade de suas interpretações e seu divertimento.

Despeço-me aqui agradecendo mais uma vez a toda a matilha que se uniu na tradução desse livro; mais um dentre muitos que ainda vão surgir.

Obrigado Gaia, por ouvir os uivos de lamento dos filhotes e trazer a nós o conhecimento antigo para nos ajudar em nossa luta contra a Wyrn.

Aproveitem galera!!!

André "Gaia Net"

Philodox Andarilho do Asfalto Cliath

Mais um livro fica pronto. Com o suor dos Guerreiros de Gaia. Assim provamos para nós mesmos, e para todos, que lutamos pra vencer, mesmo que todos digam que a batalha já foi perdida. E provamos também, que a batalha não está perdida.

Agradeço a todas as pessoas que, ao meu lado lutaram por esse livro. Agradeço a Mariana, minha namorada e companheira, que me apoiou e me aturou (e muito) nesses meses de tradução. Agradeço também, ao Mestre Sherman, eterno companheiro de matilha no RPG.

Espero que no próximo livro tenhamos mais pessoas nessa matilha. Mais pessoas que, assim como eu, perceberam o quão nobre é a causa, e o quão importante ela é para Narradores e Jogadores de WOD. Isso vale não só para o Nação Garou, mas serve de apelo para todos os Grupos de Tradução. Eles são a nossa única saída contra as empresas capitalistas que só visam o lucro, e se esquecem dos fãs.

Por fim, com o dever cumprido - por hora - aguardo pelo próximo desafio, certo de que nós, do Nação Garou, venceremos mais uma vez.

Gustavo "Guardião-do-Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Fostern

Este é o segundo livro em que saio como revisor, e o primeiro em que contribui como tradutor (algumas partes do Philodox). Nesse período, entre a revisão do Senhor das Sombras Revisado e o Livro dos Augúrios, muita coisa aconteceu: denunciaram – traçoeiramente – a conta do Nação Garou no **4shared**, obrigando a migração para o **multiply**; denunciaram as contas que criei para disponibilizar downloads na comunidade do Lobisomem; alguns tradutores (de dezembro para cá) “sumiram”, assim como duas traduções; mas Gaia sabe o que faz: muitos tradutores e revisores apareceram, e os TribeBooks tendem a serem traduzidos ainda neste ano..!

O fato de um cara como eu poder estar num projeto como este só demonstra que qualquer um, com uma hora por dia, pode fazer muito para o RPG nacional. Basta querer ajudar! Espero ter contribuído para que as mesas ao redor do país possam se tornar mais ricas e complexas, no nível que este jogo merece!

Em tempo... cansei de ver todo mundo andar com a cabeça baixa nas ruas. Chegamos a um ponto em que ninguém corre atrás da vida que gostaria de ter. As pessoas deveriam começar a planejar suas vidas, assim

como planejam os Dons que irão aprender ao subir de posto.. as pessoas precisam sonhar mais!

Insane.Vizir "Dorme-Com-Luna"

Ahroun Peregrinos Silenciosos Athro

Este projeto foi importante por dois principais motivos: Primeiro porque o Livro dos Augúrios deve ajudar e muito na criação de campanhas e personagens marcantes; Segundo porque mostrou o crescimento populacional da Nação Garou. Estas páginas de créditos e palavras finais deve mostrar isso. A quantidade de gente envolvida aumentou e isso é ótimo! Sejam bem vindos, novos colaboradores, vocês são a prova de que estamos todos no caminho certo.

Chokos "Velocidade do Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião

Agradecimentos. Essa parte do livro é sempre bacana de se fazer e de se ler depois. Não que sejam fáceis essas palavras, mas elas saem com facilidade quando o trabalho é feito com fervor, dedicação.

Gostaria de agradecer os seguintes nomes: Folha do Outono, Gustavo, André, Vizir, Diego, Artur, Hooligan, Joffison, Ronaldo, Bone, Agni, Hiro, Moonlover, Kao. Pessoas que ajudaram a fazer esse livro, aumentando nossas fileiras consideravelmente. Foi a primeira vez que o projeto saiu com tantas pessoas, e tivemos dificuldades pra coordenar tudo. Mas a experiência fica e o livro saiu. Vocês foram do caralho, caras!

E agora, com o Nação Garou – Tribos, nada pode nos parar. Que a Wyrn estremeça, pois os jogadores de Lobisomem se erguem em um só uivo! E dessa vez com mais livros traduzidos! São cinco no total! Mas não

paramos por aqui!

Aos amigos de dentro e de fora do Nação Garou, um grande abraço!

Joffison "Sonha-o-Passado-e-Vive-o-Futuro" Vanblacken.

Filhote Perdido

Tudo que eu posso dizer sobre esse projeto é que uma família o produz com amor afincado e carinho, são alguns poucos que decidiram fazer o mais difícil de todo movimento, inicia-lo, essas pessoas fazem parte de uma raça cada vez mais rara, aqueles que lideram e convencem com gentileza e carinho.

Narro lobisomem a 9 anos, e como um bom jogador de Vampiro tinha tudo para achar esse "jogo" algo completamente desprezível, e a definição "é um AD&D em Storyteller" fazia parecer uma seqüência de mortes desnecessárias sem motivo algum como plot, e ao jogar pela primeira vez essa idéia não mudou muito na minha cabeça, era mais um jogo qualquer, um daqueles que n fazem falta se você para de jogar, mas após ler as palavras finais de Mark Hein Hagen no final do livro básico eu chorei, chorei por que vi a bela experiência de um homem em ter posto no mundo um sonho que se torne realidade.

Hoje vejo que lobisomem me fez realizar muito, me fez ter uma matilha que chamo de amigos e me fez ter um lar que chamo de Caern, não entrei no projeto por que devia algo a alguém, entrei por que essas são palavras tiradas de uma vida de sonhos E realizações, e porque seria, sem dúvida alguma, uma verdadeira desonestidade não permitir ao mundo que conheça o verdadeiro poder de se sonhar.



CTORO DOS AUGÚRIOS

As Cinco Faces de Luna

O malandro, o xamã, o juiz, o bardo, o guerreiro. Cada lobisomem segue um desses cinco augúrios, de acordo com as benções da lua. Um lobisomem possui o grandioso dever de seguir os rumos da fase lunar no qual ele nasceu - mas isso não é em vão. Se ele é verdadeiro com sua lua, ele pode colher grandes recompensas e trazer glória a seu povo. Se ele envergonha sua lua, o preço será muito alto.

As Cinco Trilhas do Lobo

O Livro dos Augúrios trata com os cinco augúrios dos Garou em detalhes nunca antes vistos. Aprenda o conhecimento espiritual oculto dos místicos Theurges, os rituais e deveres dos juizes Philodox, as disciplinas e estratégias dos guerreiros Ahroun. Use os poderes concedidos pela lua nova para intensificar suas habilidades, ou mergulhe profundamente na perspectiva do que é ser nascido sob um augúrio. Caminhe por um ou por todos os caminhos - cada um possui sua própria glória.

O Livro dos Augúrios contém:

- Uma análise profunda do papel de cada augúrio, da metodologia a seu papel na sociedade Garou
- Informações de como conseguir tirar o máximo de cada augúrio
- Novos Dons, rituais, fetiches, Qualidades e Defeitos, específicos para cada augúrio, incluindo os raros Dons de Nível Seis



LOBISOMEM
O Apocalipse



Nação Garou
Grupo de Traduções